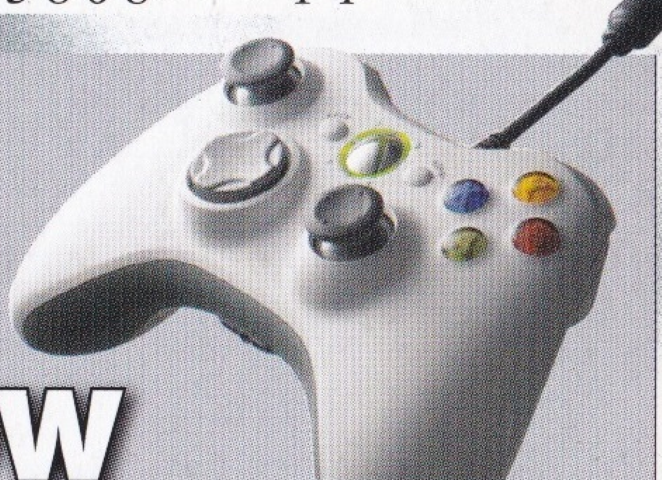
GRY NA PC I KONSOLE PC PS2 PS3 PSP X360 Wii DS

11/2008 (128) CENA 8 50 ZŁ
w tym 7% VAT
INDEX: 351555
ISSN: 1509-0558
9 771509 055808 11
Numer 11/2008 (128) Listopad

Click!

Technologie



Test padów

Graj na PC jak na konsoli! 94



Recenzje PC PS3 X360

RPG

Fallout 3

Pokochasz lub znienawidzisz – ale zagraj koniecznie! 32

TYLKO U NAS

Kupon zniżkowy na grę w środku

Recenzje X360

RPG

Fable II

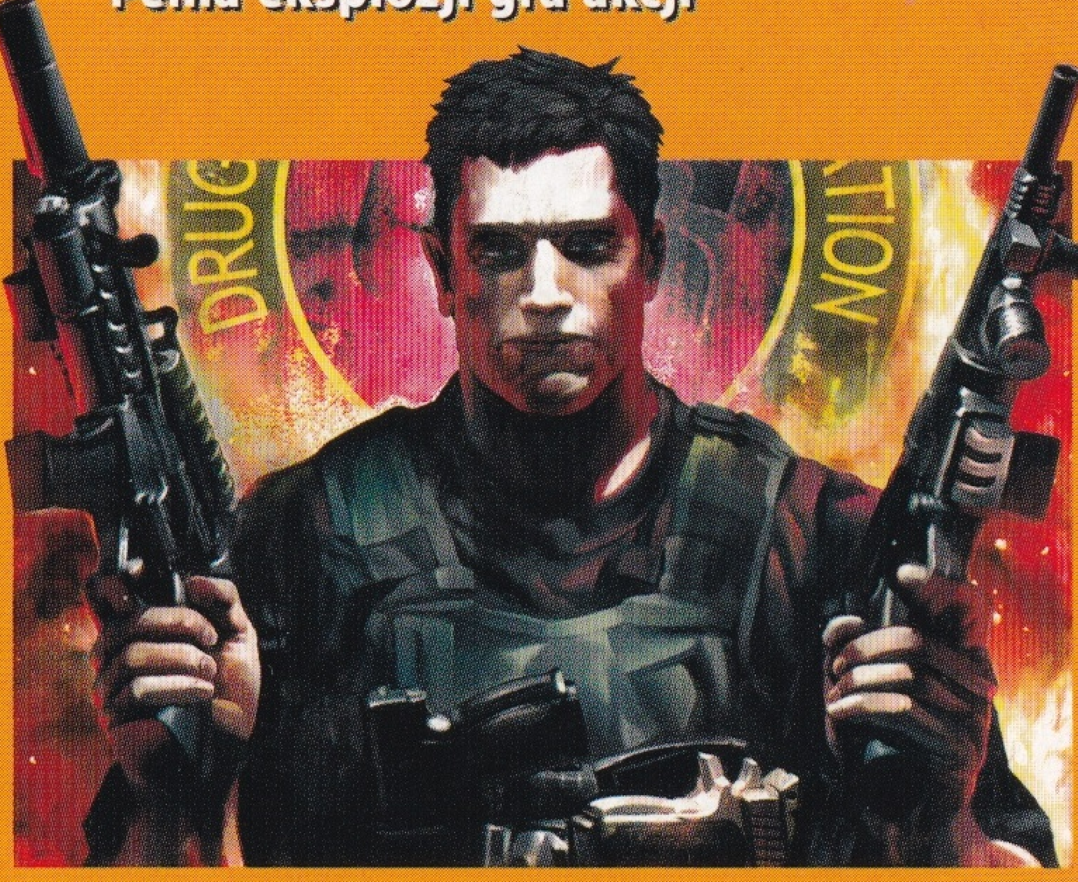
Przeżyj najwspanialszą baśń wszech czasów 60

3 pełne wersje DVD

Akcja

1 El Matador

Pełna eksplozji gra akcji



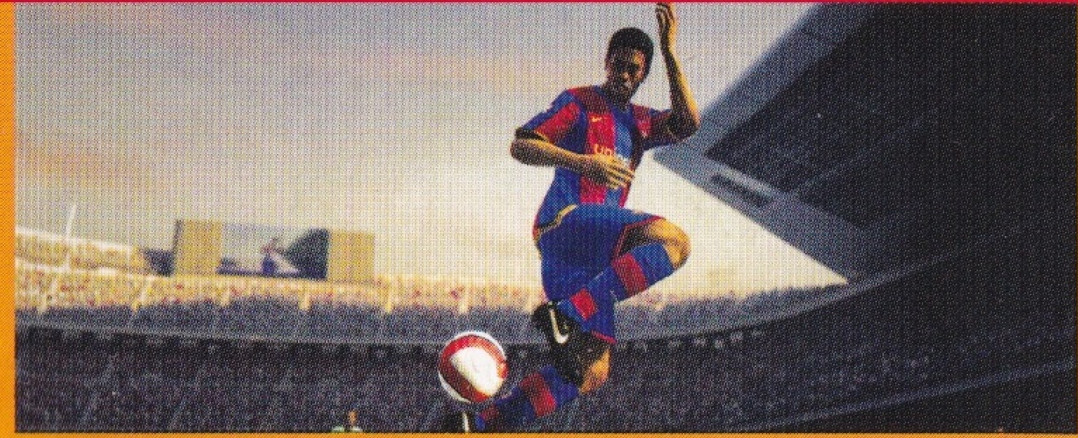
Przygodowa

2 Szymek Czarodziej 4

Strategiczna

3 Blitzkrieg 2: Upadek Rzeszy

4 WERSJE DEMO



- FIFA 09
- Nikopol: Secrets of the Immortals
- Multiwinia
- Pipemania



Recenzje PC PS3 X360

Akcja

Far Cry 2 38



Aktualności PC

RPG

Drakensang 24



Recenzje PS3

Akcja

LittleBig Planet 66


AGE OF CONAN
HYBORIAN ADVENTURES
Krew poleje się...
...w styczniu 2009
ŻYJ
Stwórz unikatową postać i odegraj rolę w historii Hyborii jako Łotr, Mag, Kapłan lub Wojownik. Wykuj swój pancerz i broń, poznaj innych graczy i zbuduj swoje miasto.
WALCZ
Tratuj przeciwników kopytami mamutów, nosorożców i koni, albo siej zniszczenie za pomocą magii, stali i strzał. Weź udział w rzezi sam lub z grupą znajomych.
ODKRYWAJ
Poznaj dziką i brutalną ojczyznę króla Conana i wyrusz jego śladami do Hyborii w pierwszej masowej grze online całkowicie po polsku!
Pierwsza masowa gra online całkowicie po polsku!
Games for Windows
PC DVD
AGE OF CONAN
HYBORIAN ADVENTURES
aoc.gram.pl
18+
www.pegi.info
upc
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT
Games for Windows
POLECAMY
onet.pl
The way it's meant to be played
NVIDIA
PL
129,90
FUNCOM
eidos
Windows oraz logo przycisku Start Windows Vista są znakami towarowymi grupy Microsoft, a logo „Games for Windows" oraz logo przycisku Start Windows Vista są używane na licencji firmy Microsoft. © 2008 Funcom. Wszystkie prawa zastrzeżone. © 2008 Conan Properties International LLC („CPI"). CONAN, CONAN THE BARBARIAN, HYBORIA i powiązane logotypy, postacie, nazwy i ich podobieństwa są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy CPI o ile nie stwierdzono inaczej. Wszystkie prawa zastrzeżone. Użytkownik autoryzowany przez firmę Funcom. Eidos i logo Eidos są znakami towarowymi grupy Eidos. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do swych odpowiednich właścicieli. Logo platformy software'owej (™ oraz ©) IEMA 2006.

Tymon Smektała
Redaktor naczelny



Gry na PC i konsole

Zmieniając trzy numery temu formułę magazynu Click!, podjęliśmy pewną bardzo ważną decyzję. Postanowiliśmy opisywać produkcje nie tylko wydawane na PC, ale także i te ukazujące się na konsole. Argumentów, by tak zrobić, mieliśmy wiele, jednym z nich była możliwość wcześniejszego testowania wielu gier. Tak się bowiem składa, że ostatnimi czasy producenci najpierw wydają wersje konsolowe swoich hitów, a dopiero później myślą o posiadaczach PC. O tym, że była to decyzja trafna, również świadczy kilka rzeczy. Przede wszystkim żywy i zdecydowanie pozytywny odzew naszych czytelników. Okazało się, że wielu z was interesuje się konsolami i tym, co na tych platformach się pojawia. Potwierdzeniem tego, że dokonaliśmy dobrego wyboru, jest także aktualny numer naszego pisma – dzięki niemu już teraz możemy zaprezentować obszerne recenzje takich multiplatformowych hitów, jak Far Cry 2 (str. 38) czy Dead Space (str. 50). A także przedstawić naszym czytelnikom produkcje prawdziwie unikatowe: Fable II i LittleBigPlanet – co przy poprzedniej formule magazynu byłoby niemożliwe. Zapraszam do zapoznania się z tymi tekstami!



W wydaniu 11/2008

Spis treści

Aktualności

Testy wersji beta

Recenzje

Reedycje

Gry dla dzieci

Na DVD

Podpowiedzi

Technologie

Od redakcji

Polecamy



Fallout 3

Seria Fallout to absolutna legenda gatunku RPG. W pierwszej recenzji w Polsce sprawdzamy, jak prezentuje się jej najnowsza, next-genowa część. **Str. 32**.



Far Cry 2

Choć koncern Ubisoft od dawna zapowiadał, że ta gra będzie wyjątkowa, nikt chyba nie spodziewał się, że aż w takim stopniu. Pierwsza polska recenzja na **str. 38**.



Rise of the Argonauts

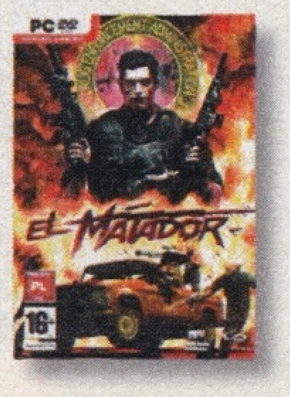
Spośród wszystkich nadchodzących gier łączących elementy akcji i RPG ta zdecydowanie się wyróżnia. Testujemy wersję beta tej mitycznej historii na **str. 20**.

Spis programów na DVD

Pełne wersje

El Matador

Efektowna gra akcji, która stylem i wykonaniem nawiązuje do słynnej serii Max Payne. Podobnie jak w niej, również i tutaj bohaterem jest policjant walczący z narkotykową mafią, który podczas swojej misji może korzystać z tzw. bullet-time'u, czyli widowiskowego spowolnienia czasu.



Szymek Czarodziej 4

Gry przygodowe zdobywają uznanie graczy klimatem albo humorem. Tej, której pełną wersję umieszczamy na naszej płycie DVD, nie brakuje ani jednego, ani drugiego. Szymek Czarodziej 4 zabiera w zwariowaną podróż do bajkowej krainy, zabawną nie mniej niż animowany „Shrek".



Blitzkrieg 2: Upadek Rzeszy

Blitzkrieg 2 to jedna z najlepszych gier strategicznych rozgrywanych w czasie rzeczywistym poświęconych drugiej wojnie światowej. Warto więc zagrać w Upadek Rzeszy, jej samodzielne rozwinięcie, przedstawiające najciekawszy etap tego konfliktu – ostateczną klęskę Hitlera.



Wersje demo

FIFA 09 • Multiwinia: Survival of the Flattest • Nikopol: Secrets of the Immortals • Pipe Mania

Click! TV

Gears of War 2 (wywiad z Cliffem Bleszinskim)

Łatki

Mercenaries 2: WiF v1.1 • Spore Patch 1.01 • S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky v1.5.04 Download Patch

Programy użytkowe

GSC • Pazera Free Audio Extractor 1.1 • Sunbird 0.9 PL • Tablice rejestracyjne 2.0



Strategiczna PC

W imię imperium!

» Empire: Total War

Poprzednią część serii Total War dziennikarze oraz gracze okrzyknęli jedną z najdoskonalszych strategii w historii, tymczasem jej kolejna odsłona – osadzona w realiach XVIII wieku – zapowiada się jeszcze lepiej.

Total War to cykl strategii zapoczątkowany przez wydanego w 2000 roku Shoguna. Gry z tej serii cenione są przez miłośników gatunku (i nie tylko) przede wszystkim za złożoność rozgrywki prowadzonej na dwóch płaszczyznach: strategicznej, w której zarządza się państwem i przemieszcza armie, oraz taktycznej, gdzie toczy się widowiskowe bitwy w czasie rzeczywistym.

Empire to piąta odsłona serii i, jak zapowiadają twórcy, także najdoskonalsza. Rozgrywka rozpocznie się w 1700 roku, a skończy 200 tur później – w 1800. W tzw. wielkiej kampanii pokierujesz jedną z 12 frakcji (m.in. Anglia, Francja, imperium otomańskie, Prusy i prawdopodobnie Polska), zaś zwycięstwo zapewnisz sobie, zajmując większość świata gry lub wypełniając przyjęty na początku cel (ustanowienie kolonii, światowa dominacja w handlu itp.). Nowością będzie druga kampania, po raz pierwszy w historii cyklu fabularyzowana. Przedstawi ona losy kolonii amerykańskich od czasu pierwszych osadników aż do wojny o niepodległość Stanów Zjednoczonych.

Warto dodać, że świat dostępny w fazie turowej Empire jest trzykrotnie rozleglejszy od tego z ostatniej części serii, Medieval II: Total War. Składa się z aż trzech osobnych map: Europy i Afryki Północnej, obu Ameryk oraz Indii. Kierując krajem europejskim posiadającym kolonie np. w Nowym Świecie, będziesz więc mógł przełączać się pomiędzy poszczególnymi teatrami działań.

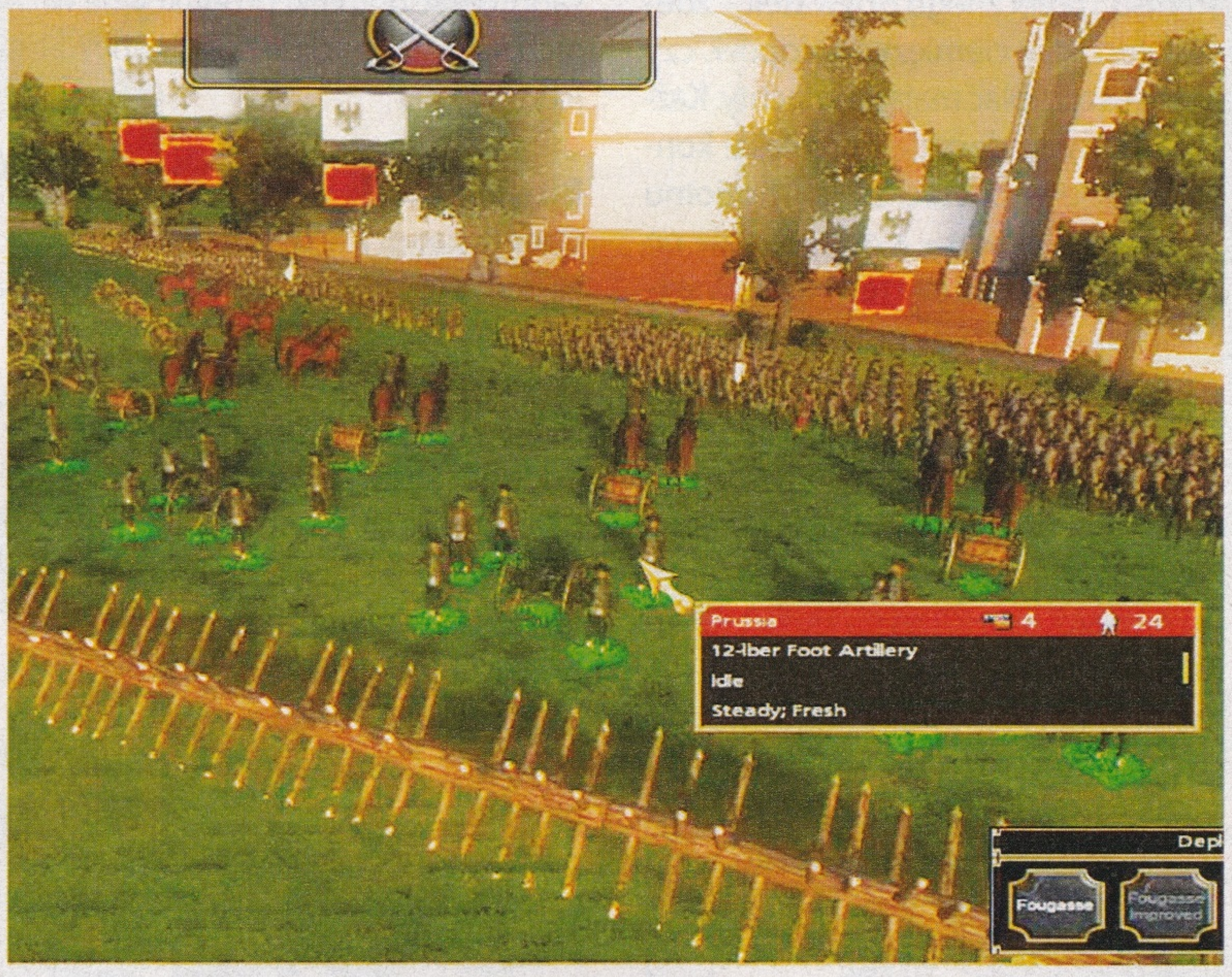
Imperium w turach

Podstawą rozgrywki jest zarządzanie państwem – rozbudowa infrastruktury, handel, dyplomacja, badania naukowe (przedstawione w formie tzw. drzewek rozwoju) oraz rekrutacja armii. Te czynności wykonuje się w trybie turowym, który – tak jak i inne elementy gry – przeszedł gruntowaną modernizację. Najbardziej rzucającą się w oczy zmianą jest to, że na mapie strategicznej (przedstawiającej wybrany fragment świata) widoczne są wszystkie struktury postawione w danej prowincji – wcześniej były one niejako przypisane do poszczególnych miast. Oprócz wrażenia estetycznego i wygody (wystarczy kliknąć budynek, by móc go ulepszyć lub zlecić produkcję) rozwiązanie to daje również nowe możliwości taktyczne. Będziesz mógł np. zająć pola uprawne przeciwnika, odcinając miasto od dostaw żywności, czym osłabisz morale jego obrońców.

Znacząco zmieni się sposób werbowania armii. Nie będzie już konieczne (choć wciąż możliwe) odwiedzanie po kolei wszystkich koszar rozsianych po prowincjach całego kraju. W grze pojawi się jedno globalne menu rekrutacji, dzięki któremu sformujesz oddziały z wszystkich rekrutów dostępnych w obrębie imperium. W menu tym wybierzesz typ jednostek, komputer zaś sam zdecyduje, w którym regionie je wyszkolić, biorąc pod uwagę m.in. to, jak daleko znajduje się generał, którego wskazałeś jako dowódcę dla nowych oddziałów.



Rząd to jedna z nowości w trybie turowym. Ministrowie posłużą ci radą, w systemie demokratycznym wydadzą też polecenia.



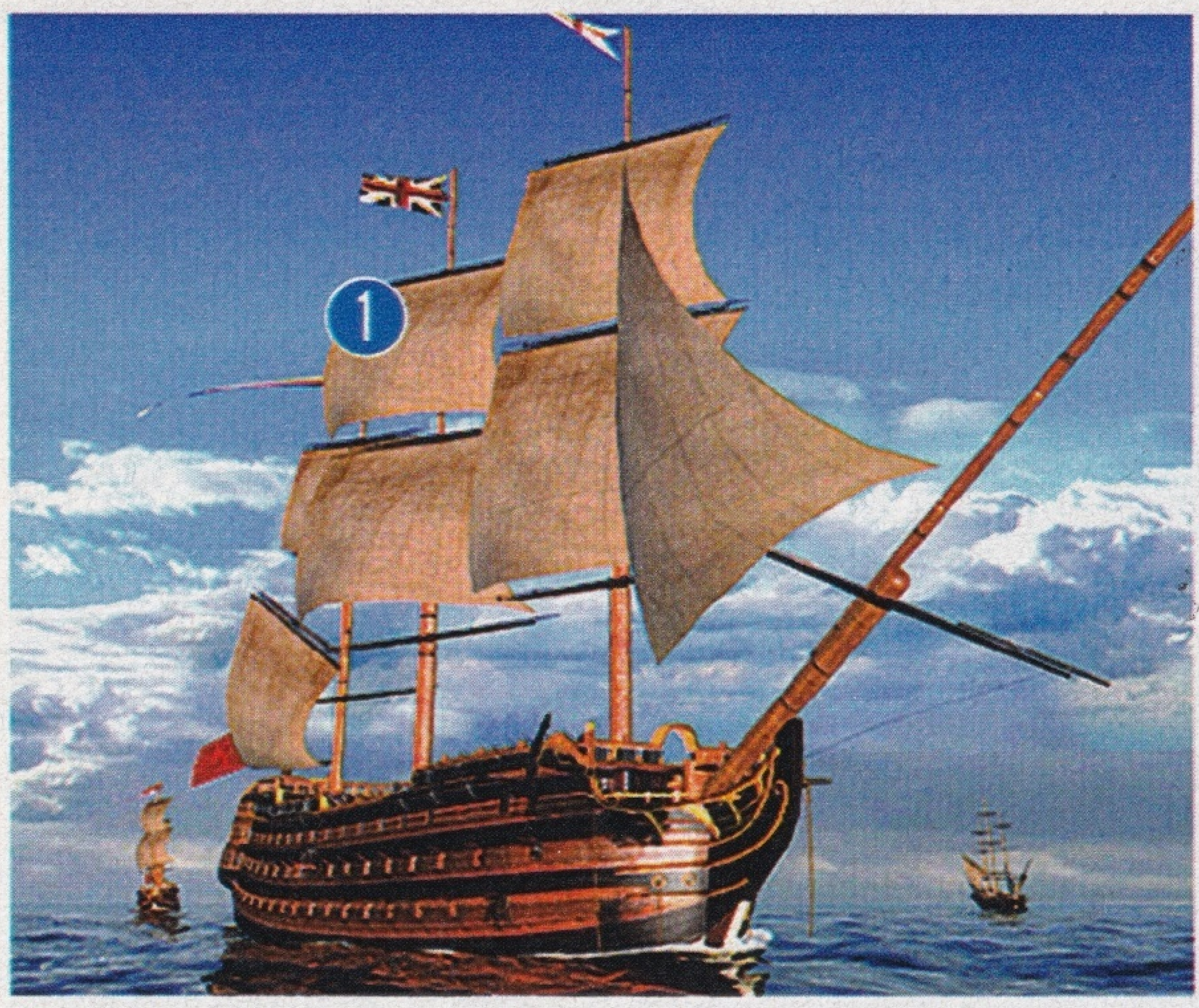
Podczas bitwy możliwa będzie budowa prostych umocnień. Zapora z naostrzonych pali powstrzyma konnicę przed szarżą na artylerię.



Na mapie strategicznej po raz pierwszy widoczne będą wszystkie struktury wybudowane w danej prowincji.



Broniąc miasta przed siłami wroga, zmierz się z nimi w polu, w tym czasie część sił powinna umacniać się w budynkach.





Możliwości silnika graficznego Empire: Total War są ciągle rozwijane. Łatwo to dostrzec, porównując obrazek opublikowany przez twórców w momencie ogłoszenia prac nad grą w sierpniu zeszłego roku 1 z jednym z najnowszych 2.

Budowę armii sfinansujesz, korzystając z nowego systemu podatkowego. Wysokość opłat wnoszonych do skarbu państwa uregulujesz w zależności od statusu społecznego obywateli – zdecydujesz, czy ciemiężyć chłopów, czy może uszczuplać majątki szlachty. Każda tego typu decyzja przyniesie konsekwencje w postaci zmian poziomu zadowolenia ludu – a gdy spadnie on zbyt nisko, wybuchnie rewolucja. W wyniku takiego zrywu może dojść do zmiany ustroju państwa z absolutyzmu na monarchię konstytucyjną, a nawet demokrację. Co ciekawe, gdy rozpęta się rebelia, będziesz mógł opowiedzieć się po stronie buntowników i wraz z nimi przeprowadzić coś na kształt rewolucji francuskiej. Wspomniane wydarzenie historyczne (jak i inne podobne, np. powstanie Stanów Zjednoczonych) pojawi się zresztą w grze, ale tylko w sytuacji, gdy dasz obywatelom ku temu powody – jeśli kierowana przez ciebie Francja będzie krainą powszechnej szczęśliwości, wtedy nikt nie przeprowadzi rewolty.

Ostatnią ze znaczących nowości warstwy turowej będzie zmiana podejścia do jednostek niemilitarnych. W ostatnich częściach cyklu było ich wiele, w Empire pojawią się tylko dwie. Dostępnych dotąd dyplomatów, kupców, księży (religia traci sporo na znaczeniu, zgodnie z prawdą historyczną ustępując miejsca polityce), zabójców, szpiegów i księżniczki zastąpią Gentlemen oraz Rakes (z ang. grabieżcy). Pierwsi zajmą się wszystkimi sprawami oficjalnymi (dyplomacja, handel i królewskie mariaże), drudzy to typowi ludzie od „brudnej roboty", którzy będą w stanie sabotować budynki produkcyjne wrogich nacji czy podjudzać ich obywateli do buntu.

Bitwy w czasie rzeczywistym

Choć świat gry w trybie turowym prezentuje się okazale, pełnię możliwości nowego silnika graficznego widać dopiero podczas starć, przede wszystkim w bitwach morskich, które w Empire będą absolutnym novum. W poprzednich częściach serii były one rozstrzygane automatycznie przez komputer, teraz rozgrywane są w czasie rzeczywistym. Brytyjski oddział studia Creative Assembly szczyci się realistycznym odtworzeniem warunków panujących na wodach, zwłaszcza prądów morskich oraz zmiennych wiatrów. Ich odpowiednie wykorzystanie zdecydować może o ostatecznym sukcesie w potyczkach, podczas których pokierujesz nawet kilkunastoma okrętami jednocześnie. Na pokładzie każdego z nich zobaczymy dziesiątki uwijających się przy pracy marynarzy, a od ich morale i doświadczenia zależeć będzie np. szybkość, z jaką przeładowane zostaną działa. To też załoga chwyci za broń, gdy dojdzie do abordażu, w efekcie którego możliwe będzie np. przejęcie wrogiego statku lub podpalenie go i skierowanie wprost na pozostałe okręty adwersarza.

Równie widowiskowe i emocjonujące będą w Empire: Total War starcia na lądzie. To w ich trakcie fani serii najmocniej odczują zmiany, jakie do rozgrywki wprowadziła broń palna – dotąd w żadnej odsłonie cyklu nie stosowana na tak wielką skalę. Podczas prezentacji prowadzonej przez twórców gry widziałem bitwę, w której wojska pruskie stanęły naprzeciw stacjonujących w mieście Anglików. Do pierwszego starcia doszło w szczerym polu. Kolumny angielskich strzelców maszerowały wprost na pruską piechotę. Po wymianie kilku salw doszło do krwawej walki na bagnety. Nieco dalej brytyjska kawaleria przypuściła szarżę na stanowiska artylerii, jednak wpadła wprost na pole minowe. To przykład jednej z nowych umiejętności obronnych, jakie w grze posiadać ma każdy oddział; inną będzie np. wbicie w ziemię zaostrzonych pali.

Wojskom pruskim udało się zmusić Anglików do odwrotu, ci jednak po drodze obsadzili kilka przyczółków na farmach. Zajmowanie budynków przez żołnierzy otwiera zupełnie nowe możliwości taktyczne. Z okien Anglicy ostrzeliwali idące na miasto siły. Piechota wysłana przeciwko tak umocnionemu przeciwnikowi skazana jest na wysokie straty, podczas gdy skierowanie w to miejsce ognia artyleryjskiego zajmuje dużo czasu – zwłaszcza gdy wiąże się z przemieszczeniem dział. „Ciekawie" zrobiło się w samym mieście, gdzie walka z przeciwnikiem toczyła się dosłownie o każdą ulicę i każdy dom – żadna z poprzednich części nie prezentowała potyczek piechoty w tak realistyczny sposób! Duża w tym zasługa – poza grafiką – zaprojektowanej od nowa sztucznej inteligencji żołnierzy (a na polu bitwy może ich być nawet 10 tysięcy!).

Podczas batalii możliwa będzie całkowita destrukcja otoczenia. Wszystkie zniszczone drogi, mosty i budynki trzeba jednak odbudować po powrocie do warstwy turowej. Jeśli staniesz więc przed widmem porażki i utraty prowincji, zawsze możesz skorzystać z taktyki spalonej ziemi. To samo będzie mógł też zrobić komputer, bowiem po raz pierwszy algorytmy sztucznej inteligencji odpowiadające za strategiczną i taktyczną warstwę rozgrywki są zintegrowane (wcześniej były to niejako dwa oddzielne programy).

Władca potężnego imperium musi mądrze zarządzać swymi włościami oraz odnosić sukcesy na polach walki. Wszystko wskazuje na to, że Empire: Total War w obu tych aspektach zdeklasuje konkurencję i poradzi sobie jeszcze lepiej od poprzednich odsłon serii. Nadchodzi nowy imperator gatunku!

Marcin Traczyk | emter@click.pl

Producent: Creative Assembly
W sprzedaży od: 6 lutego 2009
www.totalwar.com/empire




Grenadierzy to podstawowa jednostka piechoty niemal wszystkich nacji.



Indie po raz pierwszy pojawiają się jako teatr działań w Total War. Na obrazku południe Półwyspu Indyjskiego i wyspa Cejlon.



Na polu bitwy możliwe będzie wydanie żołnierzom rozkazu założenia na broń bagnetów i walki wręcz.



www.saints-row.pl
W SPRZEDAŻY OD 30.10 W SPRZEDAŻY
Saints Row 2
Liczy się tylko prawo ulicy
PATRONAT MEDIALNY:
WP.PL
ESKA ROCK
ESKA
Gra na platformy PC, PS3 oraz Xbox 360 w polskiej, kinowej wersji językowej
© 2008 THQ Inc. Gra stworzona przez Volition Inc. Saints Row 2, Volition Inc, THQ i ich loga są zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. CD Projekt jest zastrzeżonym znakiem handlowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe są własnością swoich właścicieli.
volition
THQ
PC DVD ROM
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT



FUEL odda do dyspozycji graczy ponad 70 najróżniejszych pojazdów: crossowych motocykli, quadów i terenówek.

Wyścigowa PC PS3 X360

Jedź, gdzie chcesz!

» FUEL

Jedną z najprzyjemniejszych rzeczy w przypadku samochodów jest poczucie swobody, jakie daje jazda. Żadna z wydanych dotąd gier nie oddawała go tak jak FUEL.

Podobnie jak recenzowany przez nas na str. 48 Motorm4x, również FUEL to dzieło prawdziwych pasjonatów – studio Asobo pracuje nad nim już pięć lat. By zdobyć fundusze na ten projekt, programiści z Francji przygotowali kilka tytułów na licencji znanych filmów dla dzieci (m.in. Ratatuj, WALL-E), zyski inwestując w rozwój autorskiego silnika graficznego i własne technologie przetwarzania oraz generowania wirtualnego krajobrazu. Opłaciło się – FUEL rozgrywa się na mapie obejmującej 14 tysięcy kilometrów kwadratowych, największej nie tylko w historii gatunku, ale i gier w ogóle.

Ta ogromna przestrzeń została wygenerowana na podstawie zdjęć satelitarnych Ziemi, ale nie jest bezpośrednim odtworzeniem jednego konkretnego zakątka naszego globu. Z wykorzystaniem opracowanych przez siebie narzędzi programiści połączyli w całość kilkadziesiąt najbardziej charakterystycznych miejsc Stanów Zjednoczonych. W ten sposób w stosunkowo niedalekiej odległości od siebie umieścili Wielki Kanion Kolorado, Dolinę Monumentów, szczyt Mount Rainier – naprawdę oddalone o tysiące kilometrów.

To rzeczywistość alternatywna nie tylko pod względem geograficznym. Akcja FUEL toczy się współcześnie, ale Ziemia nie wygląda tu tak jak za oknami – w wyniku zmian klimatycznych na jej powierzchni szaleją tornada i burze, dochodzi do gwałtownych wyładowań atmosferycznych i innych anomalii pogodowych. Problemem ludzkości są też wyczerpujące się zapasy ropy naftowej, nie powstrzymuje to jednak żądnych emocji „ćpunów adrenaliny", którzy ścigają się własnoręcznie zmodyfikowanymi pojazdami, do końca wykorzystując ostatnie rezerwy paliwowe.

Jednym z takich wariatów będzie bohater gry. Po wcieleniu się w niego będziesz miał okazję zasiąść za kółkiem 70 różnych maszyn: crossowych motocykli, quadów, ciężarówek, SUV-ów i kilku specjalnych wehikułów, których twórcy na razie nie chcą ujawnić. Każdy będzie w różnym stopniu dostosowany do wymagających, w głównej mierze mocno pofałdowanych tras kolejnych wyścigów. Dlatego też tory będą zaprojektowane tak, by od startu do mety zawsze prowadziło kilka dróg różniących się nie tylko długością, ale i warunkami jezdnymi. Pomocą w wyścigach będzie GPS, który ma wskazywać właściwy kierunek z uwzględnieniem możliwości pojazdu, a także na bieżąco modyfikować trasę, np. gdy zwalone przez piorun drzewo zagrodzi drogę. Takich nagłych wydarzeń ma być w FUEL sporo, każde z nich w dynamiczny sposób będzie wpływać na środowisko i uczestników wyścigu (np. podmuch huraganowego wiatru może przewrócić motocykl).

Elementem urozmaicającym zabawę mają być także wyzwania (z ang. challenges) ukryte w świecie gry. Mają to być zadania podobne nieco do najbardziej nietypowych testów z kultowego programu telewizyjnego „Top Gear". W jednym np. zadaniem gracza będzie dotarcie do określonego punktu na mapie szybciej niż pokonujący tę samą trasę helikopter. Innym pomysłem na uczynienie zabawy bardziej atrakcyjną jest multiplayer, który ma być całkowicie zintegrowany z trybem kariery dla jednego gracza. Wciąż nie ujawniono, jak dokładnie będzie to zrealizowane, ale z rozmów z twórcami można wywnioskować, że w każdej chwili do rozgrywki będą mogli dołączyć inni uczestnicy, którzy np. w wyścigu zastąpią kierowców sterowanych przez komputer albo konsolę lub też razem z graczem wezmą udział w różnych wyzwaniach (np. biciu rekordu prędkości).



Duża rolę w trakcie wyścigu mają odgrywać warunki pogodowe. Trąba powietrzna może np. porwać samochód gracza – lub jego konkurenta.


W grze wykorzystano dynamiczny cykl pór dnia i nocy, część wyścigów będzie się więc toczyła o świcie.

FUEL to obecnie jedna z najciekawszych znajdujących się w produkcji gier wyścigowych i tytuł, który fani gatunku powinni śledzić z zainteresowaniem. Tym bardziej że ukaże się zarówno na pecety, jak i obie konsole nowej generacji. Datę premiery wyznaczono na razie mgliście na 2009 rok.

Tymon Smektała | F77@click.pl

Producent: Asobo Studios
W sprzedaży od: 2009
www.codemasters.com


„LEGENDARY TO EKSPLOZJA EMOCJI OD POCZĄTKU DO OSTATNICH MINUT GRY… NIE MOŻEMY CZEKAĆ DŁUŻEJ!”
IGN.COM
LEGENDARY
MITY… POTRAFIĄ ODGRYŹĆ GŁOWĘ!
Games for Windows
PC DVD
LEGENDARY
18+
PL
PREMIERA 06.11.2008*
PUBLISHED BY
GAMECOCK MEDIA GROUP
CREATED BY
SPARK
onet.pl
PlaNeta·fm
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
PL
WERSJA KINOWA
99,90
DOBRA CENA
ZŁOTYCH
Cena 99,90zł oraz polska wersja językowa dotyczą jedynie wersji komputerowej
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
PC DVD ROM
© 2008 Spark Unlimited, Inc. LEGENDARY jest znakiem towarowym Spark Unlimited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Używany przy autoryzacji Gamecock Media Group. Windows, przycisk Start systemu Windows Vista i Xbox 360 są znakami towarowymi grupy firm Microsoft oraz 'Games for Windows i przycisk Start systemu Windows Vista są używane na licencji Microsoftu "PS3" and "PLAYSTATION są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.
*Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

Akcja PC PS3 X360

Wojna widziana z bardzo bliska

» Operation Flashpoint 2: Dragon Rising, ARMA 2



Wydany w 2001 roku Operation Flashpoint dał początek gatunkowi symulatorów pola bitwy. W przyszłym roku ukażą się dwie gry, które rozwijają ten pomysł na zabawę.

Rozmach, swoboda działania i wysoki poziom realizmu walki były znakami rozpoznawczymi gry Operation Flashpoint. Stworzyło ją czeskie studio Bohemia Interactive dla angielskiego wydawcy, firmy Codemasters. Niestety wkrótce po wydaniu gry drogi programistów i dystrybutora rozeszły się, a prawa do tytułu zostały przy tym drugim. Tymczasem sukces oryginału dowiódł, że w symulacji żołnierza tkwi potencjał.

Próbując go wykorzystać, Bohemia Interactive stworzyła autorską grę Armed Assault. Był to produkt równie dobry, co niedopracowany, i intensywnie po premierze poprawiany kolejnymi łatkami. Ogrom błędów zawiódł liczną społeczność fanów pierwowzoru. Wkrótce Czesi będą mieli okazję, by nadrobić stracone zaufanie, pracują bowiem nad ARMA 2, bezpośrednią kontynuacją Armed Assault. Może się jednak okazać, że będzie na to za późno – mniej więcej w tym samym czasie ukaże się Operation Flashpoint 2: Dragon Rising, przygotowane przez Codemasters. Szykuje się więc ciekawe starcie!

Operation Flashpoint 2 zabierze graczy na położoną w archipelagu na północ od Japonii wyspę Skira, na której o złoża ropy naftowej regularną wojnę stoczą wojska USA oraz Ludowa Armia Wyzwolenia Chin. Teren działań, który został odtworzony na podstawie zdjęć satelitarnych jednej z wysp archipelagu Aleutów, będzie liczył 220 km² powierzchni. Tereny będą doczytywane na bieżąco (podobnie jak w jedynce), natomiast wszystkie znajdujące się na nich stałe obiekty (również drzewa – w grze jest ich aż 1,5 miliona!) będą podatne na zniszczenie. Gdy zaś spotka je to nieszczęście, pozostaną takie do końca kampanii!

Dopingowani przez rzesze fanów programiści z Codemasters mają ambicję stworzyć symulację totalną. Wyposażenie każdego żołnierza zostanie odwzorowane w najdrobniejszych szczegółach – np. w przypadku niektórych broni przed naciśnięciem spustu trzeba będzie je złożyć, przygotować do strzału i w odpowiedni sposób wycelować. Każda ma też realistycznie obciążać żołnierza (co w naturalny sposób ograniczy posiadany przez gracza arsenał). Równie pieczołowicie przygotowane zostaną także wszystkie maszyny bojowe.

W grze ponownie będzie można dowodzenia oddziałem. Pomoże w tym nowy interfejs, ułatwiający podejmowanie szybkich, kontekstowych decyzji przy użyciu myszki lub pada. Wszystko, co zobaczysz na polu walki (z niewielkimi wyjątkami), będzie wynikiem działań twoich oraz rozbudowanej sztucznej inteligencji, a nie skryptów, jak to jest np. w serii Call of Duty.

Jednym z głównych powodów, dla których Operation Flashpoint 2 wzbudza duże zainteresowanie, jest fakt, że powstaje na silniku EGO (znanym z wyścigowej produkcji GRID), który jest szczytowym osiągnięciem dzisiejszej technologii i pod względem fotorealizmu przewyższa nawet CryENGINE 2 z Crysisa. Oprócz dynamicznego cyklu dobowego twórcy obiecują niespotykany dotąd wpływ zmieniających się warunków pogodowych na otoczenie. Podczas deszczu gracz będzie brnął w błocie, a to z kolei pozostawi widoczne ślady na mundurze. Gra jest na razie pokazywana na zamkniętych pokazach dostępnych wyłącznie dla przedstawicieli prasy – to, co mogłem zobaczyć na jednym z nich, pozwala wierzyć, że efekt końcowy będzie wprost piękny (jakkolwiek wyrażenie to pasuje do tytułu o wojnie).

O premierze Operation Flashpoint 2 wiadomo tylko tyle, że będzie miała miejsce w przyszłym roku. Nieco więcej zaś wiemy o jego bezpośrednim i – jak się okazuje – zaskakująco dobrze prezentującym się konkurencie. ARMA 2 ukaże się już w pierwszym kwartale przyszłego roku i będzie bazować na trzeciej generacji silnika Real Virtuality. Areną zmagań będzie Czarnoruś – fikcyjne państwo na Kaukazie, w którym po dwóch latach „uśpionej" wojny do-

Operation Flashpiont 2: Dragon Rising kontra ARMA 2 – porównanie

	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising (Codemasters)	ARMA 2 (Bohemia Interactive)
W sprzedaży od	2009	I kwartału 2009
Platforma	PC PS3 X360	PC X360
Strony konfliktu	armia USA i Ludowa Armia Wyzwolenia (Chiny)	czarnoruscy nacjonaliści („Czedaki") i Marine Expeditionary Force (USA)
Obszar działania	Wyspa Skira (220 km²)	Czarnoruś (225 km²)
Liczba pojazdów	50	50
Liczba broni	70	50
Silnik	EGO	Real Virtuality 3
Cechy szczególne	permanentne uszkodzenia budynków, fanatyczne przywiązanie do realiów	zaludnione tereny, interakcja z cywilami, pięcioosobowa drużyna głównych bohaterów
Internet	www.codemasters.com/flashpoint2	www.arma2.com



W ARMA 2 znajdzie się 50 rosyjskich i amerykańskich pojazdów oraz maszyn latających.



W OFP 2 działanie w zespole będzie podstawą przeżycia na polu walki. »



mowej doszło do eskalacji konfliktu pomiędzy prozachodnim rządem i dążącymi do ponownego połączenia z Rosją rebeliantami.

Powierzchnia obszaru rozgrywki będzie jeszcze większa niż w OFP 2 (225 km²) i również została odwzorowana na podstawie zdjęć satelitarnych. Oprócz pól, lasów i gór gracz znajdzie tam 50 zamieszkanych przez cywili miast i wsi oraz około 350 km łączących je dróg. W dziczy nierzadko zaś spotka się zwierzęta. Gotowy już silnik graficzny sprawdza się znakomicie, umożliwiając płynne przejścia pomiędzy szczegółowym widokiem gruntu (źdźbła trawy, gałązki, a nawet grzyby) a panoramą kilkadziesiąt metrów nad ziemią. Dynamiczny cykl dnia i nocy oraz zmienne warunki pogodowe oczywiście także zostały zaimplementowane.

W ARMA 2 do zabawy w wojnę otrzymamy 50 rosyjskich i amerykańskich maszyn oraz drugie tyle broni z dokładnie odwzorowanymi efektami dźwiękowymi i balistyką. Ulepszona sztuczna inteligencja objawi się zwłaszcza na poziomie małych grup, w których żołnierze będą się nawzajem osłaniać i przekazywać na migi informacje o dostrzeżonym niebezpieczeństwie.

W poprzednich tytułach Czechów gracze wcielali się w trakcie kampanii w różne, często nie związane ze sobą postacie. Tu główny bohater będzie jeden, choć zbiorowy. Razor Team to drużyna pięciu żołnierzy, którzy w ramach interwencji NATO wykonywać będą zadania na tyłach wroga. Każdy z nich będzie miał jakąś przeszłość oraz własny charakter i osobowość. W ten sposób projektanci z Bohemia Interactive chcą pogłębić doznania z gry, zwiększając przywiązanie emocjonalne graczy do kierowanych przez siebie żołnierzy. Z tych samych względów po raz pierwszy otrzymamy również możliwość prowadzenia rozmów z bohaterami niezależnymi (np. mieszkańcami wiosek). Co więcej, według zapowiedzi twórców znajdą się tu nawet elementy strategii (zarządzanie zasobami) i RPG! W połączeniu z usprawnionym interfejsem wydawania rozkazów, edytorem misji i możliwością rozgrywki ponad pięćdziesięciu osób naraz w trybie multiplayer szykuje się pozycja, którą grzech przegapić.

W przypadku dwu po brzegi wyładowanych zawartością produkcji trudno – i chyba raczej za wcześnie – wyrokować o przewadze jednej nad drugą. Należy przede wszystkim trzymać kciuki za autorów, aby udało im się doszlifować oba tytuły do perfekcji.

Michał Kuszewski | fenrir@click.pl



W głównej kampanii ARMA 2 pokierujesz drużyną pięciu marines wysłaną na tyły wroga.



Największą zmianą, jaką do serii wprowadza Anno 1404, jest pojawienie się Orientu, czyli miast z kręgu cywilizacji bliskowschodniej.

Strategiczna PC

Piękne średniowiecze

» Anno 1404

Od ponad dekady Anno to jedna z najważniejszych serii w gatunku gier strategiczno-ekonomicznych. Właśnie zapowiedziano jej nową część!



Nowy silnik potrafi symulować podstawowe zasady fizyki, w efekcie czego np. każde z drzew w realistyczny sposób reaguje na podmuchy wiatru.

Informacja o pracach nad kolejną odsłoną serii, zatytułowaną Anno 1404, największe poruszenie wywołała w Niemczech, gdzie od niemal dziesięciolecia jest to jeden z najlepiej sprzedających się tytułów. U naszych zachodnich sąsiadów wciąż wiodącą platformą są komputery PC, a tamtejsze przywiązanie do porządku sprawia, że szczególną popularnością cieszą się produkcje strategiczne i ekonomiczne – dlatego też tam pozycja marki Anno jest równie wysoka jak w Polsce np. Wiedźmina. Jednak nie tylko za Odrą gry z tego cyklu cieszą się popularnością – wszystkie jego odsłony na całym świecie znalazły ponad pięć milionów nabywców!

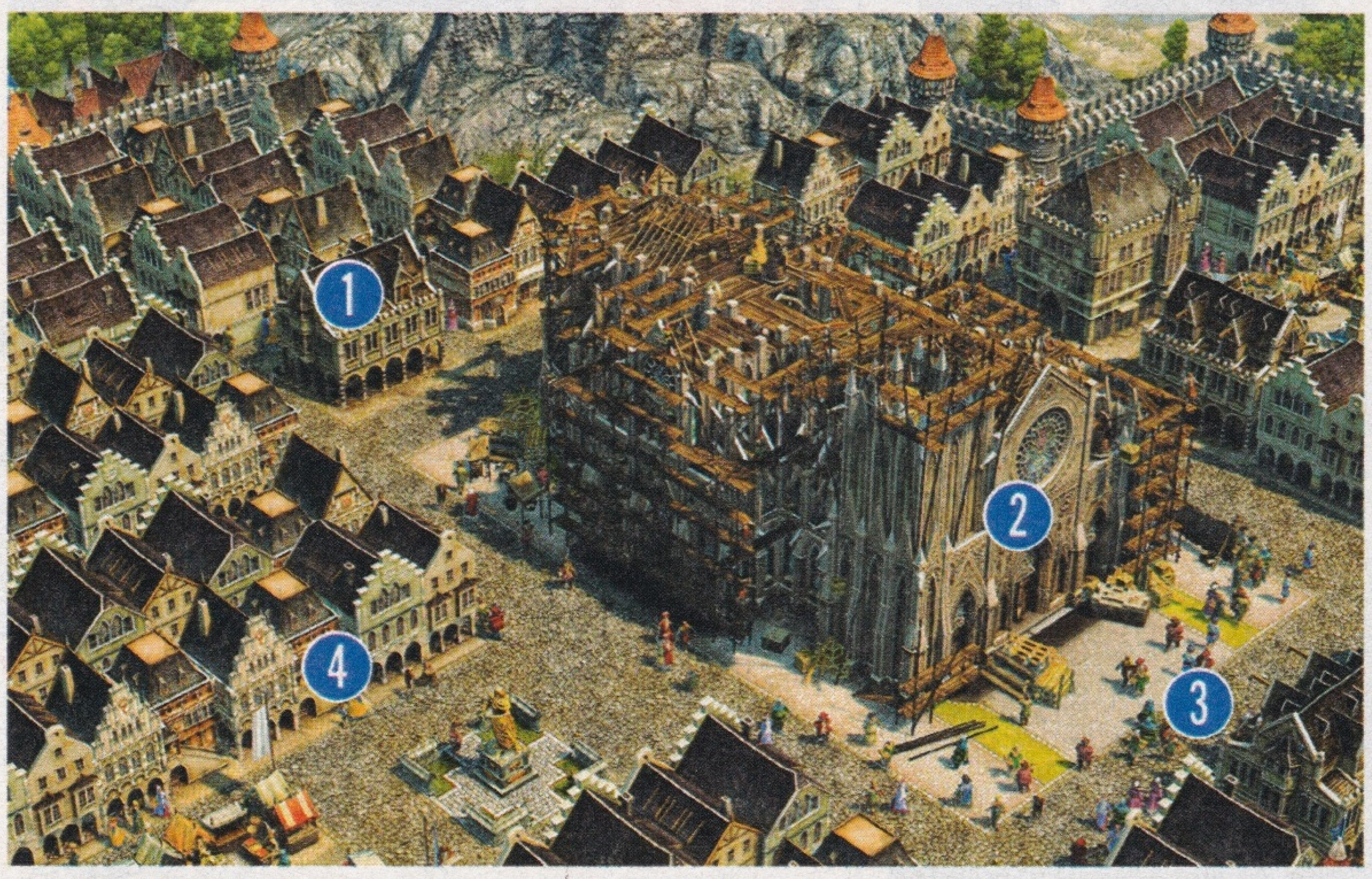
Aby nie zepsuć formuły, która sprawdziła się już cztery razy, twórcy Anno 1404 nie planują żadnych rewolucyjnych zmian w serii. Zasady rozgrywki pozostaną takie same – zadaniem gracza jest zbudowanie na wyspie osady i przekształcenie jej z czasem w potężną średniowieczną metropolię. Aby to osiągnąć, niezbędne będą pieniądze, a ponieważ pozyskiwane są one głównie z podatków, duże znaczenie ma liczba obywateli. W ten sposób koło się zamyka: dobrze zarządzane miasto przyciąga mieszkańców, płacone przez nich daniny zasilają kasę, a to daje możliwości dalszego rozwoju.

W poprzedniej części serii (Anno 1701) opisane wyżej zależności były na tyle proste, że gracz właściwie nie mógł popełnić błędu, ale też nie było momentów, w których zabawa stanowiłaby wyzwanie. W nowej części ma być nieco trudniej. By zaspokoić potrzeby mieszkańców, szczególnie te wykraczające poza podstawy (jak żywność, woda czy ubrania), trzeba będzie uruchomić szare komórki w dużo większym stopniu niż wcześniej.

Niezależnie od tych zapowiedzi zmiany w samej rozgrywce będą raczej niewielkie – Anno 1404 ma być przede wszystkim większą i ładniejszą kontynuacją poprzedników, która w pełni wykorzysta moc współczesnych komputerów. Najwięcej pracy włożono więc w opracowanie nowego silnika 3D, dzięki któremu średniowieczne osady i metropolie ożyją. Podczas tworzenia świata gry wykorzystano technologie symulujące zasady fizyki, dzięki czemu np. przy silnym wietrze korony drzew (i suszone przez gosposie pranie) kołyszą się tak jak powinny, a statek na morzu w realistyczny sposób walczy z falami uderzającymi o jego burty. Inną nowością są automatyczne mechanizmy dbające o to, aby postawione w jednym rzędzie domy łączyły się ze sobą. W efekcie powstanie np. ciąg wystawnych kamieniczek, a nie kilka oddzielnych budynków. Dodatkowo liczba obiektów widocznych na ekranie znacząco wzrośnie – dzięki temu w miastach pojawi się zarówno więcej budowli, jak i ludzi.

Mogłoby się wydawać, że w grze strategicznej jakość oprawy graficznej nie jest najważniejsza, w cyklu Anno jest jednak inaczej. Jego sukces wynika w dużej mierze właśnie z tego, że na ekranie można obserwować „puszczone w ruch" osady, w których kowal cierpliwie wykuwa podkowy, przekupki cały dzień zachwalają swój towar, a rolnik kosi zboże. Tego właśnie oczekują po serii jej fani, a w Anno 1404 czeka ich dodatkowa atrakcja – autorzy po raz pierwszy postanowili wyjść poza europejski krąg kulturowy i w grze pojawią się również cywilizacje bliskowschodnie (zwane przez twórców – jak w średniowieczu – Orientem). Początkowo ich przedstawiciele mają być wyłącznie partnerami w wymianie handlowej, na późniejszych etapach będzie jednak można samodzielnie budować meczety i bazary.

Tymon Smektała | F77@click.pl



Wzrost mocy komputerów pozwolił twórcom Anno 1404 na znaczące zwiększenie liczby obiektów widocznych na ekranie. Dotyczy to zarówno samych budynków 1, jak i zdobiących je elementów 2 czy starannie animowanych mieszkańców osady 3. Nowością jest także system, który w realistyczny sposób łączy kamienice znajdujące się obok siebie 4.

Producent: XRelated Designs
W sprzedaży od: marca 2009
anno.ubi.com



WYŻEJ JEST TYLKO BÓG...
PURE
PREMIERA 09.10.2008*
WWW.PUREVIDEOGAME.COM
GAME CRITICS AWARD 08 WINNER
BLACKROCK STUDIO
3+
www.pegi.info
PL
WERSJA KINOWA
99,90
ZŁOTYCH
Cena 99,90zł oraz polska wersja językowa dotyczą jedynie wersji komputerowej
PC DVD ROM
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
PATRONI MEDIALNI:
PLANETA fm
WP.PL
© Disney. "PS3" and "PLAYSTATION" są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Comupter Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live Windows są znakami handlowymi grupy Microsoft.
*Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.



Przygodowa PS3

Piękne oczy rewolucji

» Heavy Rain

O Heavy Rain mówi się głównie ze względu na niesamowicie realistyczną oprawę graficzną. Czy oprócz „pięknych oczu" gra zaoferuje również intrygującą opowieść?

Quantic Dream to twórcy wydanej w 2005 roku przygodówki Fahrenheit. Już w niej próbowali zrewolucjonizować gatunek, korzystając między innymi z tzw. QTE, czyli Quick Time Events, interaktywnych animacji wymagających udziału gracza (np. wciśnięcia pojawiającego się na ekranie przycisku). Nowa produkcja studia, Heavy Rain, idzie jeszcze dalej.

W grze pokierujesz na przemian czterema postaciami, będą to: Ethan Mars, Scott Shelby, Madison Paige i Norman Jayden. Szczegółów na temat fabuły ujawniono jak dotąd niewiele, wiemy właściwie tylko tyle, że jej przejście powinno zająć od 8 do 12 godzin. Twórcy są jednak pewni, że gracze będą do gry wracać, by poznać różne warianty opowieści. A w Heavy Rain każda, nawet najdrobniejsza decyzja ma wpływ na kształt scenariusza.

Obecnie studio Quantic Dream prezentuje jeden etap, który na dodatek najprawdopodobniej nie pojawi się w grze. Madison, początkująca dziennikarka, próbuje w nim wyjaśnić sprawę tajemniczych zaginięć kobiet. Trop prowadzi do domu mężczyzny zajmującego się wypychaniem zwierząt. Obserwując bohaterkę z perspektywy trzecioosobowej, można jej kazać zajrzeć do skrzynki pocztowej albo obejść posesję wokoło. Ponieważ właściciel zostawił uchylone okno na tyłach domu, Madison zakrada się do środka. Po przeszukaniu budynku i odkryciu makabrycznej prawdy o jego lokatorze – jest zabójcą, który swoje ofiary traktuje podobnie jak zwierzęta – nagle okazuje się, że ten wraca. Trzeba więc szybko znaleźć kryjówkę i schować się przed wzrokiem mężczyzny, by później – gdy rozsiądzie się przed telewizorem – po cichu się wymknąć.

Rozwój wypadków zależeć będzie od decyzji podejmowanych podczas zabawy, dlatego po ponownym uruchomieniu rozgrywka może wyglądać zupełnie inaczej. Jeśli po wejściu przez okno gracz nieopatrznie strąci ze stołu i rozbije butelkę, szkło na podłodze zwróci uwagę mordercy. Zamiast chować się po kątach można podjąć się desperackiej ucieczki. Na bieg wydarzeń wpływa się za pomocą pada. W wybranych momentach na ekranie pojawiają się ikony symbolizujące czynności, które można wykonać. Zdarzają się również sytuacje, których przebieg zależy od refleksu. Szybkie wciśnięcie wskazanego przycisku uchroni Madison przed skręceniem kostki podczas zbiegania ze schodów, innym razem sprawi, że dziewczyna uskoczy (lub nie) przed wymierzonym w jej głowę ciosem.

Ogromnym atutem Heavy Rain jest grafika, której głównym celem jest realistyczne odwzorowanie uczuć postaci. Ich spojrzenia, mimika, gesty, a także rumieńce i łzy w oczach (!) sprawiają, że ma się poczucie obcowania z żywymi osobami. Na potrzeby gry opracowano nawet rewolucyjną technologię animacji ludzkiego oka (opartą na motion capture). W połączeniu ze sporą swobodą podejmowania decyzji tworzy to wrażenie uczestniczenia w czymś w rodzaju interaktywnego filmu czy wręcz w rzeczywistych wydarzeniach, gdzie każdy wybór ma znaczenie.

Marcin Traczyk | emter@click.pl


Producent: Quantic Dream
W sprzedaży od: 2009
www.quanticdream.com

Heavy Rain PC?

Heavy Rain powstaje z myślą o PS3. Jej twórcy zaprzeczają plotkom na temat ewentualnej wersji PC, za powód podając zaawansowaną fizykę obiektów (odpowiada za takie szczegóły, jak ruchy każdego włosa na wietrze), której komputery nie są w stanie wygenerować. Sporo może jednak zależeć od jakości i popularności tytułu. Jeśli okaże się przebojem, wtedy bez wątpienia (chociaż z poślizgiem) trafi również na PC, nawet jeżeli działać będzie wyłącznie na najnowszych kartach graficznych i potężnych wielordzeniowych procesorach.



Postacie w grze wyrażają emocje niczym prawdziwi ludzie. Wystarczy spojrzeć na twarz bohaterki, aby dostrzec ogarniający ją niepokój.



... I STAŁO SIĘ PIEKŁO
PROLOG
S.T.A.L.K.E.R.
czyste niebo
Poznaj mroczną prawdę o wydarzeniach,
które zapoczątkowały historię znaną
z gry S.T.A.L.K.E.R. Cień Czarnobyla.
Zagraj w klimatyczną rosyjską wersję
językową z polskim lektorem.
W roli głównej znany z pierwszej
części Mirosław Utta.
16+
www.pegi.info
DOBRA CENA
99,90
ZŁOTYCH
ORYGINALNA ROSYJSKA WERSJA JĘZYKOWA
CDPROJEKT
RU
WERSJA
Z LEKTOREM



Akcja PC PS3 X360

Bardzo niegrzeczna dziewczynka

» F.E.A.R. 2: Project Origin



Dzięki zaawansowanym technologiom, m.in. oświetleniu wolumetrycznemu, gra wygląda pięknie.



Paskudne potwory rzucające się do gardła to prosty, ale skuteczny sposób na wystraszenie graczy.

Czy gra, w której pojawiają się wielkie machiny bojowe, może straszyć? Tak, jeśli oprócz nich jest też dziewczynka w czerwonej sukience. Przerażająca Alma powraca!

O tym, że Monolith tworzy kontynuację świetnego F.E.A.R.-a (FPS-a łączącego dynamiczną akcję z klimatem japońskich horrorów typu „Ring") wiemy od dawna. Ostatnio jednak pojawiło się kilka ciekawych informacji, które sprawiły, że na ten tytuł czekamy z jeszcze większą niecierpliwością.

Przede wszystkim – choć na samą rozgrywkę ma to wpływ niewielki – wyjaśniły się wreszcie skomplikowane kwestie prawne. Studio Monolith po stworzeniu pierwszej części rozstało się ze swoim wydawcą, który jednak zachował prawa do tytułu F.E.A.R., ale nie do postaci z oryginału, w tym tej najważniejszej, dziewczynki o imieniu Alma. Dlatego równolegle powstawały dwie kontynuacje gry: Project Origin (tworzony przez autorów pierwowzoru, kontynuujący historię w nim zapoczątkowaną) oraz F.E.A.R. 2 (robiony przez inny zespół, z zupełnie nową fabułą). Przez długi czas wydawało się, że światło dzienne ujrzą obie produkcje, ale we wrześniu ogłoszono, że studiu Monolith udało się wreszcie odkupić prawa do marki, a wybrana przez fanów nazwa Project Origin wykorzystana zostanie jako podtytuł. Cała historia jest – jak widać – zawiła, najważniejsze jest w niej to, że F.E.A.R. 2 robiony jest przez ludzi, którzy najlepiej czują ten tytuł.

Dlatego w grze dostaniemy wszystkie najlepsze rzeczy z pierwowzoru – bez jego nielicznych wad, a z dodatkowymi atrakcjami. Akcja rozpoczyna się na 30 minut przed finałem jedynki. Gracz wciela się w nową postać: żołnierza oddziału Delta, który ma schwytać znaną fanom pierwszego F.E.A.R.-a Genevieve Aristide. Zadanie wydaje się proste, ale to oczywiście tylko pozory. Gniew Almy, obdarzonej nadnaturalnymi mocami dziewczynki rodem z japońskich horrorów, powoduje eksplozję, która niszczy całe miasto. Bohater będzie próbował przeżyć w tym nieprzyjaznym otoczeniu, walcząc z żołnierzami oraz potworami, które przywołała – w tej części z jakiegoś powodu wyraźnie starsza – Alma.



Monolith to studio odpowiedzialne za serię Blood, co w drugiej części F.E.A.R.-a będzie się jeszcze bardziej rzucało w oczy.

Walka, czyli sedno gry, ma być jeszcze bardziej efektowna niż w oryginale. Przede wszystkim za sprawą znacznie poprawionej grafiki, robiącej użytek z dobrodziejstw pakietu DX 10 i mocy konsol nowej generacji. Na uruchamianym dzięki zdolnościom bohatera spowolnieniu doskonale wyglądają ślady lecących pocisków, fruwające odpryski ścian, fala uderzeniowa po wybuchu granatu i bryzgający posoką przeciwnicy. Duże wrażenie robi też oświetlenie, korzystające z takich technologii, jak HDR czy volumetric lightning. Zapowiadane są także spore poprawki, jeśli chodzi o przeciwników i broń. Wrogowie mają być bardziej różnorodni i sprytniejsi – spróbują oflankować, zmienić pozycję na bezpieczniejszą, a nawet stworzą zasłonę, np. przewracając stół. Arsenał również zostanie poszerzony. Fajnie prezentuje się m.in. wyrzutnia rakiet czy podpalający przeciwników „miotacz promieni".

Drugim, obok widowiskowych strzelanin, znakiem rozpoznawczym F.E.A.R.-a był klimat horroru. Nie inaczej będzie tym razem. Dzięki odpowiedniemu manipulowaniu oświetleniem, muzyką i skryptami projektanci z Monolith świetnie budują nastrój grozy. Co chwila coś dziwnie skrzeczy, przewraca szafki, przemyka błyskawicznie na skraju wzroku. I pozostawia za sobą krwawe ślady. Odnajdywane na korytarzach zmasakrowane ciała żołnierzy świadczą o tym, że poza nimi jest też inny wróg, którego trzeba bać się bardziej. Pojawią się przypominające zombi ofiary wybuchu oraz pełzające stwory podobne do tych z Dead Space (recenzja na str. 50) – brzydkie, szybkie i trudne do zabicia, które atakują z zaskoczenia i rzucają się wprost na twarz głównej postaci. Powrócą również sekwencje z Almą – przerażające jak nigdy dotąd.

Dla odpoczynku od ciemnych, wąskich korytarzy, w których jest klaustrofobicznie i strasznie, będą też etapy dziejące się na zewnątrz (stanowiące ok. 50% gry). Mała różnorodność poziomów była wadą jedynki – tu oprócz szaroburych wnętrz biur i magazynów pojawią się np. bardziej kolorowe, choć niekoniecznie piękne, ulice miasta zniszczonego przez wybuch z finału F.E.A.R.-a. Zrujnowane budynki, ogromne dziury w asfalcie i poprzewracane wraki samochodów robią wrażenie. Na takich planszach starcia będą wyglądały inaczej, i to nie tylko dlatego, że żołnierze wroga mogą korzystać z bardziej zaawansowanych taktyk. Dużą nowością są walki w mechach – wielkich robotach bojowych uzbrojonych w rakiety i potężne karabiny. Dla Monolith to powrót do korzeni – 10 lat temu studio stworzyło grę Shogo o kroczących maszynach. Z kolei dla gracza to okazja do bardzo krwawej (ciała rozpryskują się po serii z działka!) i dynamicznej jatki. Być może również w multi, choć na razie o trybie wieloosobowym twórcy mówią tylko, że będzie doskonały.

Efektowne i szybkie strzelaniny z wymagającym przeciwnikiem oprawione w świetną grafikę oraz umiejętnie budowany nastrój grozy – to największe zalety F.E.A.R. 2: Project Origin. Mam tylko nadzieję, że nowości – choćby walka w mechach – nie popsują klimatu gry. Ale o tym przekonamy się już w lutym. Bez obaw!

Adam Szumilak | phnom@click.pl

Producent: Monolith Productions
W sprzedaży od: 10 lutego 2009
projectorigin.warnerbros.com



RPG PC PS3 X360

Bohate

» Rise of the Argonauts

Czerpiące z greckiej mitologii dzieło studia Liquid Entertainment to ambitne połączenie RPG i gry akcji. O tym, jak udane, sprawdzamy testując jego wersję beta.

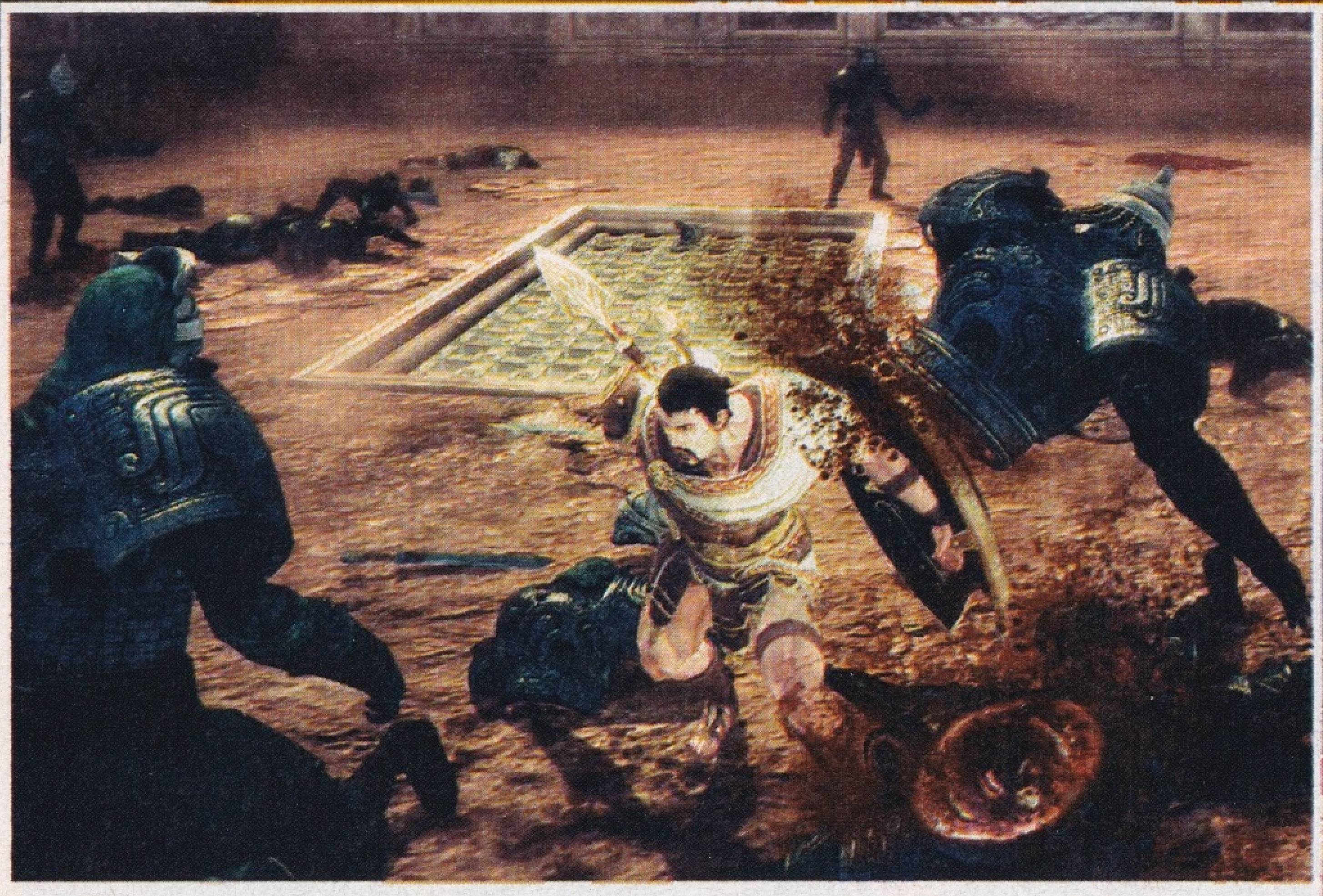
Mitologie różnych kultur od wieków intrygują i inspirują ludzkość. Twórcy Rise of the Argonauts postanowili wykorzystać siłę ponadczasowych opowieści z czasów starożytnej Grecji. Za ich sprawą już wkrótce na ekranach swych monitorów i telewizorów (gra ukaże się zarówno na pecety, jak i na PS3 oraz Xboksa 360) gracze będą mogli przeżyć jedną z największych opisanych wówczas przygód – wyprawę Jazona i Argonautów po złote runo.

Gra należy do gatunku RPG „nowej fali", w którym próżno szukać rozbudowanych statystyk postaci i broni, a zwłaszcza możliwości stworzenia własnego bohatera. Autorzy postawili przede wszystkim na płynność i przystępność rozgrywki, dzięki czemu gracz w jak najmniejszym stopniu ma być odrywany od opowiadanej historii. Tam zaś, gdzie okoliczności zmuszą go do chwycenia za broń, będzie dynamicznie i widowiskowo. Ideałem tego typu gry stał się w zeszłym roku Mass Effect. Trzeba przyznać, że Rise of the Argonauts w wielu elementach dzielnie stara się dotrzymać mu kroku.

Jazona, króla Jolkos, gracz poznaje w momencie ceremonii zaślubin z jego ukochaną – księżniczką Alceme (fabuła nie oddaje więc wiernie treści mitu, według którego bohater poślubił Medeę). Sielanka młodych nie trwa jednak długo. Dosłownie kilkanaście sekund później kończy ją strzała posłana przez zabójcę, śmiertelnie raniąca wybrankę głównego bohatera. Od tego momentu gracz otrzymuje kontrolę nad herosem, którego pierwszym zadaniem jest oczyścić królewski pałac z żołnierzy nieznanego jeszcze wroga. Polega to niestety głównie na bieganiu z jednego pomieszczenia do drugiego i szlachtowaniu kolejnych zastępów przeciwników. W nawigacji po lokacjach nie pomaga minimapa, bo... wcale jej nie ma. Jedyny dostępny plan otoczenia jest niemal zupełnie pozbawiony szczegółów, a dostać się do niego można tylko



rowie Hellady





Walka jest krwawa i brutalna. Przecinani na pół i pozbawiani głów w zwolnionym tempie wrogowie to częsty widok.

Podczas podróży Jazon gromadzi u boku grupę wiernych kompanów, postaci znanych z greckiej mitologii.

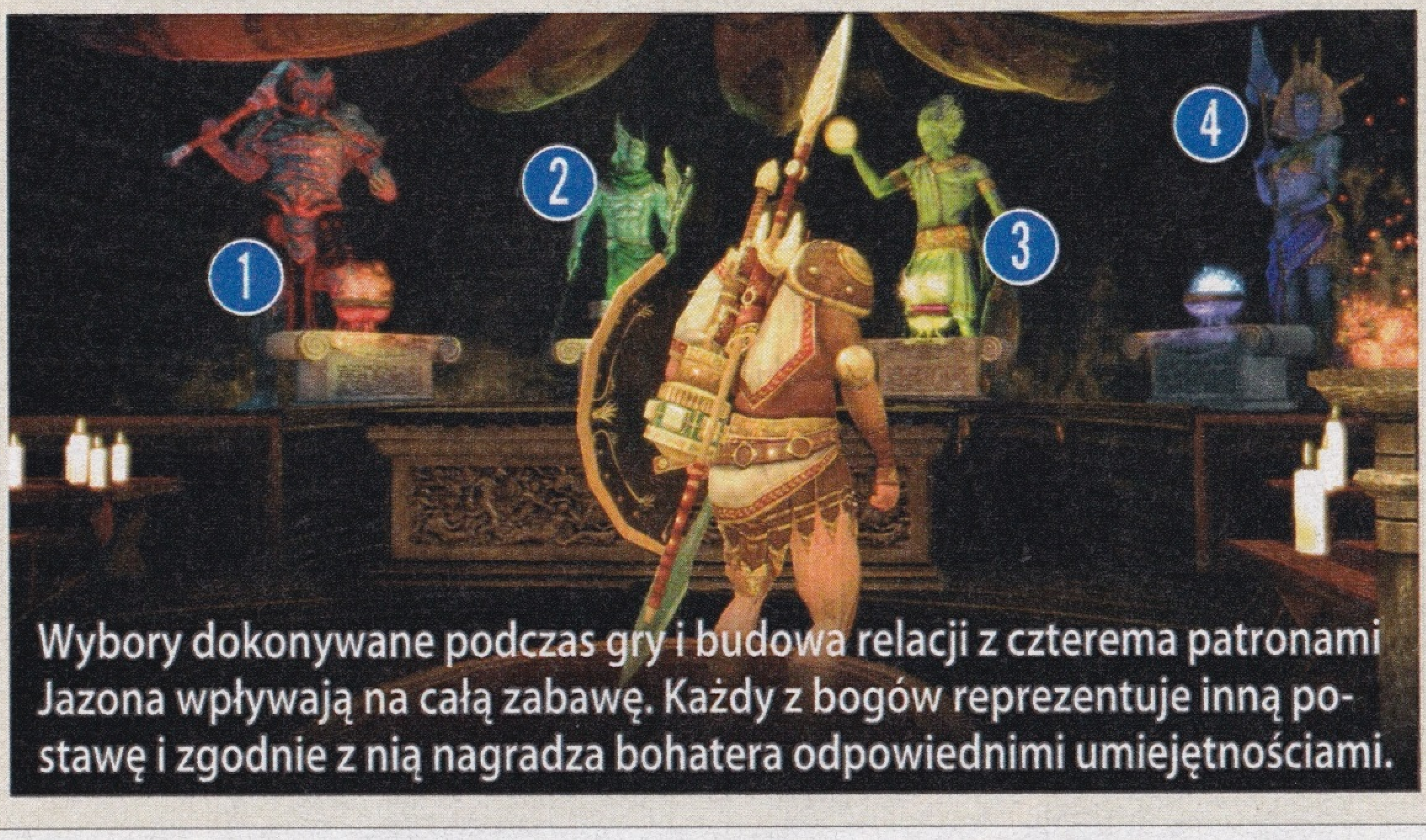
przez menu pauzy. Co prawda tereny, które Jazon odwiedza podczas swych podróży, nie są bardzo rozległe, niemniej jest to rzecz, nad którą twórcy powinni się jeszcze zastanowić przed wydaniem ostatecznej wersji gry.

Epicko i mitycznie

Gdy już opadnie pierwszy bitewny pył, a Jazon poprzysięgnie znaleźć sposób na przywrócenie ukochanej do życia, produkcja odsłania swe prawdziwe oblicze – poważnego, po brzegi wypakowanego postaciami niezależnymi i dialogami tytułu RPG. Tytułu, zaznaczmy, który nie pozostawia bohatera samemu sobie. Gracz w każdym momencie ma do pomocy jednego lub dwóch kompanów, jednak bez możliwości kontroli nad nimi.

Na bezapelacyjny plus należy zaś zaliczyć grze wielki, widoczny niemal na każdym kroku wysiłek, który został włożony w przygotowanie rozbudowanej warstwy fabularnej. Podczas licznych rozmów do wyboru są zwykle aż cztery postawy, wśród których nie ma ani bezwzględnie „dobrych", ani „złych", ani nawet „poprawnych", natomiast każda decyzja ma swoje wymierne konsekwencje. Na nieszczęście, przy całym tym przepychu sama historia wypada co najwyżej przeciętnie. Czy to przez nieporywającą narrację, czy zbyt mały nacisk położony na przywiązanie emocjonalne gracza do postaci, czy wreszcie dość sztampowe rodzaje zadań, które stawia gra. Brakowało mi w scenariuszu tej mocy przyciągania, którą miały na przykład Mass Effect i BioShock, czyli dzieła, którym główny projektant Argonautów – Ed Del Castillo – chce swą produkcją dorównać.

Zostań faworytem bogów



Wybory dokonywane podczas gry i budowa relacji z czterema patronami Jazona wpływają na całą zabawę. Każdy z bogów reprezentuje inną postawę i zgodnie z nią nagradza bohatera odpowiednimi umiejętnościami.

Ares 1 to bóg wojny, jego wyznawcami są wojownicy polegający przede wszystkim na sile. Nagradza umiejętnościami związanymi z posługiwaniem się buławą oraz wzmacniającymi siłę przebicia przez tarcze wrogów.
Hermes 2, posłannik bogów i władca wiatrów ma pod opieką ludzi sprytnych i przebiegłych. Jego ulubioną bronią jest miecz. Swych wyznawców obdarowuje zwiększoną szybkością i wyższą częstotliwością używania wszystkich boskich mocy.

Apollo 3 jest bogiem słońca, a także opiekunem wyroczni i artystów. Jego dary pozwalają skuteczniej się bronić oraz leczyć rannych współtowarzyszy. Podopieczni Apolla zyskują również zwiększoną odporność i biegle władają tarczą.
Atena 4, czyli bogini mądrości i porządku, jest patronką strategów oraz wojowników walczących włócznią. Obdarowuje ich umiejętnościami pozwalającymi zadawać zabójczo precyzyjne ciosy.

Bohater rośnie w siłę
Tam jednak, gdzie fabuła dostaje zadyszki, z pomocą przychodzi kilka innych ciekawych rozwiązań, które sprawiają, że nie warto jeszcze spisywać tej gry na straty. Mowa przede wszystkim o świeżym podejściu do rozwoju postaci oraz ciągłym balansowaniu pomiędzy postawami związanymi z czterema sprawującymi pieczę nad Jazonem bogami: Aresem, Apollem, Hermesem i Ateną (patrz: ramka). Jak wspomniałem, Rise of the Argonauts całkowicie pozbawiony jest statystyk określających rozwój postaci – ich rolę przejmują cztery drzewka pasywnych i aktywnych umiejętności, powiązane z wymienionymi bóstwami. Każde z nich ma własny „pasek doświadczenia", który rośnie wraz z wykonywaniem zadań oraz podejmowaniem decyzji w trakcie dialogów. Po jego wypełnieniu gracz ma możliwość wybrania kolejnej umiejętności. Wreszcie za niemal każdy przejaw aktywności podczas rozgrywki (zabicie 5, 10, 15 ludzi albo bestii, częste korzystanie z danego typu broni, wykonanie misji pobocznej itd.) zbiera się tzw. uczynki, które można następnie w dowolnej chwili poświęcić któremuś z bogów, by zyskać u niego większe względy.

Na osobny akapit zasługuje walka. Dynamiczne, krwawe starcia, w których kamera zwalnia przy okazji co bardziej brutalnych i widowiskowych ciosów kończących, dają wiele satysfakcji. Zwłaszcza gdy ma się ochotę odpocząć od ciągłego biegania pomiędzy bohaterami niezależnymi. Do wyboru w każdym momencie są trzy bronie: miecz, włócznia i buława, a także tarcza, którą równie dobrze można blokować ciosy, jak i powalać wrogów podczas szarży. Do dyspozycji są dwa ciosy – szybki oraz kończący – które można łączyć w efektowne kombosy. Co ciekawe, podczas tych ostatnich można zmieniać broń, ale wydaje mi się to mało przydatne z uwagi na dość długi czas tracony na schowanie jednego i wyciągnięcie drugiego oręża. W trakcie walki można również korzystać z boskich mocy, które – choć potężne – trwają krótko, a ponowne ich „naładowanie" zabiera dużo czasu. Dodatkowo, do szybkiego użycia można przypisać naraz tylko cztery z nich, co jest zdecydowanie zbyt małą liczbą. Ogólnie starciom Argonautów daleko do tych z serii God of War czy mojego ulubionego Heavenly Sword, niemniej jak na dodatek do gry RPG są co najmniej przyzwoite.

Nieco gorzej przedstawia się wizualna strona gry. Twórcy postawili na popularny Unreal Engine 3, który choć pozwala na wiele, słabo radzi sobie z odwzorowywaniem roślinności czy ogólnie pojętej dzikiej natury. A tej w starożytnej Grecji było wszak niemało. Na terenach zabudowanych, a zwłaszcza w lokacjach typowo „nieziemskich", odrealnionych, pulsujących magią jest już znacznie lepiej. Wciąż jednak patrząc na ekran, miałem wrażenie, że wszystko to już widziałem wcześniej, w dziesiątkach innych produkcji powstałych na tym silniku. Jeśli chodzi o stronę dźwiękową, podobała mi się muzyka oraz dobrze dobrane głosy aktorów – nawet mimo że w testowanej wersji występowały błędy związane z głośnością dialogów.

Podsumowanie: Wersja beta Rise of the Argonauts, poza kilkoma momentami podczas walk, nie wywołała u mnie ciarek na plecach, oferując przy tym jednak wystarczająco dużo, bym nie potrzebował zmuszać się do dalszej zabawy. Jest to przede wszystkim kawał profesjonalnie zrobionej gry RPG, oferujący możliwość przeżycia przygody wśród „gwiazd" greckiej mitologii. Wielbicielom klimatów fantasy i brutalnej walki Argonauci powinni więc przypaść do gustu.

Michał Kuszewski | fenrir@click.pl



« **Choć dużo tu akcji, Rise of the Argonauts to RPG z mnóstwem rozmów z bohaterami niezależnymi oraz podejmowaniem trudnych decyzji.**

» **Odrealniona i przesycona barwami stylistyka oprawy dobrze wpisuje się w klimat mitów, ale nie do końca maskuje drobne niedociągnięcia silnika graficznego.**





Metryczka gry PS3

Producent	Liquid Entertainment
Wydawca	Codemasters
Inne platformy	PC, X360
W sprzedaży od	IV kwartału 2008
Strona WWW	www.rise-of-the-argonauts.com

Wynik testu wersji beta

Grafika	
Dźwięk	
Sterowanie	
Prognoza	

Kupuj gry z serii eXtra Klasyka, TOPSELLER i Platynowa Kolekcja!

Zgarnij jedną z ponad 1.000 atrakcyjnych nagród!

EFEKT SERII

serie.cdprojekt.pl

08.10.08

! KONKURS !

serie.cdprojekt.pl



Nagroda główna:

komputer Yamo Red Dragon
z monitorem 24" Flexscan HD

oraz

monitor Flexscan 20", karty graficzne Sapphire HD oraz akcesoria firmy Trust



i wiele, wiele innych!

Partnerzy:

Konkurs trwa do 30.11.2008

EIZO REACTOR Trust SAPPHIRE AMD Smarter Choice ATI RADEON gram.pl



RPG PC

Boskie smoki

» Drakensang

Wyznawcy smoków z różnych regionów Aventurii przygotowują się do ich wskrzeszenia, zaś elfy i krasnoludy już ostrzą broń, by wypatroszyć ziejące ogniem stwory.

Papierowy system RPG Das Schwarze Auge, stworzony przez Ulricha Kiesowa, jest bardzo popularny w Niemczech. Gra trafiła też do Anglii, Kanady i USA (jako The Dark Eye) czy Francji (L'Oeil Noir), jednak nigdy nie zawitała do naszego kraju. Z tego też względu może nam być trudno w pełni zrozumieć zachwyt fanów zza naszej zachodniej granicy, gdzie Drakensang miał już premierę i chwalony jest głównie za wierność papierowemu oryginałowi. Miałem okazję pograć w niemiecką wersję produkcji i muszę przyznać, że nawet bez większej znajomości systemu Kiesowa potrafi ona sprawić sporą frajdę. Od pierwszych minut urzekł mnie klimat Aventurii. Podobnie jak w Wiedźminie, moim oczom ukazało się tutaj wiele „swojskich" krajobrazów przywodzących na myśl Europę okresu średniowiecza. W grze nie chodzi jednak o podziwianie widoczków.

Najpierw stworzyłem postać. W Drakensangu do dyspozycji jest 20 tzw. archetypów, spośród których wybiera się ludzi, elfy oraz krasnoludy o różnych profesjach i specjalizacjach (np. trzy rodzaje elfich magów czy ludzkich łotrzyków: włamywacz, zabójca, kieszonkowiec). Przy większości z nich można zdecydować, jakiej płci ma być bohater, wyjątkiem są krasnoludy oraz amazonki. Niestety, nie da się modyfikować wyglądu postaci. Rozgrywkę rozpoczynasz ze standardowym dla danego archetypu zestawem umiejętności lub – po przejściu do trybu „ekspert" – samodzielnie je modyfikujesz.

Na początku gry bohater zmierza do miasta Ferdok, by tam spotkać się ze starym przyjacielem, od którego otrzymał list z prośbą o pomoc w rozwikłaniu zagadki serii morderstw o charakterze rytualnym. Wątki religijne są istotną częścią fabuły Drakensanga. Ludzie zamieszkujący Aventurię za swoje bóstwa uznają smoki, podczas gdy elfy i krasnoludy nienawidzą tych stworzeń i starają się je eksterminować. Zamiast na szczegółach fabuły (aby w pełni poznać główny wątek, potrzebne będzie około 40-50 godzin zabawy, do tego dojdzie jeszcze masa misji pobocznych) skupiłem się na potyczkach, także dlatego, że mogłem skorzystać z zapisanych stanów gry i pokierować naprawdę mocarnymi drużynami. Akcja jednej z przygód rozpoczyna się na szczycie wieży stanowiącej wyjście z kopalni krasnoludów, których władca zleca zabicie stwora grasującego po okolicznych lasach. Do mojej czteroosobowej drużyny (tyloma bohaterami można kierować jednocześnie) dołączyły wtedy trzy postacie NPC. Po tym, jak magiem przywołałem żywiołaka ognia, mój oddział składał się już z ośmiu członków, choć połowa z nich (także żywiołak) sterowana była przez AI. Niestety, odczułem to już podczas starcia z pierwszym napotkanym przeciwnikiem. Sojusznicy pozostali z tyłu, w ogóle nie angażując się w walkę – sytuacja ta powtórzyła się kilkakrotnie. Nie zachwyciła mnie również inteligencja przeciwników, którzy zawsze rzucali się na najbliżej stojącą ofiarę.

Gdy bohater spotka przeciwnika, włącza się automatyczna pauza. W jej trakcie na spokojnie można wydać rozkazy każdemu członkowi drużyny oraz zaplanować kilka ataków naprzód. Stworzone serie ciosów widoczne są obok portretów postaci. Rzucenie bardziej zaawansowanych czarów wymaga więcej czasu – wtedy w kolejce pojawiają się dwie, a nawet trzy ikonki (czyli odpowiednik trzech ataków). Maga przygotowującego zaklęcie należy chronić, gdyż stanowi dla przeciwnika łatwy cel. Dodatkowo wróg może atakiem przerwać cały proces.

Dwa elementy, które zdecydowanie przypadły mi do gustu, to natychmiastowa regeneracja punktów życia i many po wypiciu eliksirów oraz pasek skrótów u dołu ekranu. W dziesięciu znajdujących się tam kwadracikach można dowolnie układać posiadane przez postać czary i umiejętności bojowe. Pod zaklęciami dodatkowo pojawia się wtedy tzw. modyfikator, dzięki któremu decydujesz, na jakim poziomie (a więc jak mocny) ma być atak magiczny. To rozwiązanie przydaje się podczas walk z większą liczbą przeciwników, gdy należy oszczędzać punkty many. Dodatkową zaletą paska skrótów jest to, że posiada on aż pięć poziomów (jak w grach MMORPG) – możesz więc zawczasu przygotować sobie pięć różnych zestawów czarów i umiejętności, pomiędzy którymi błyskawicznie przełączysz się w zależności od napotkanego przeciwnika. To świetne rozwiązanie, które bardzo ułatwia prowadzenie starć.





Walka z ogrem zaskakuje. Nie dlatego, że jest to mocny wróg, ale bardziej za względu na jego nietypowy wygląd – jasną skórę i „ludzkie" rysy twarzy.



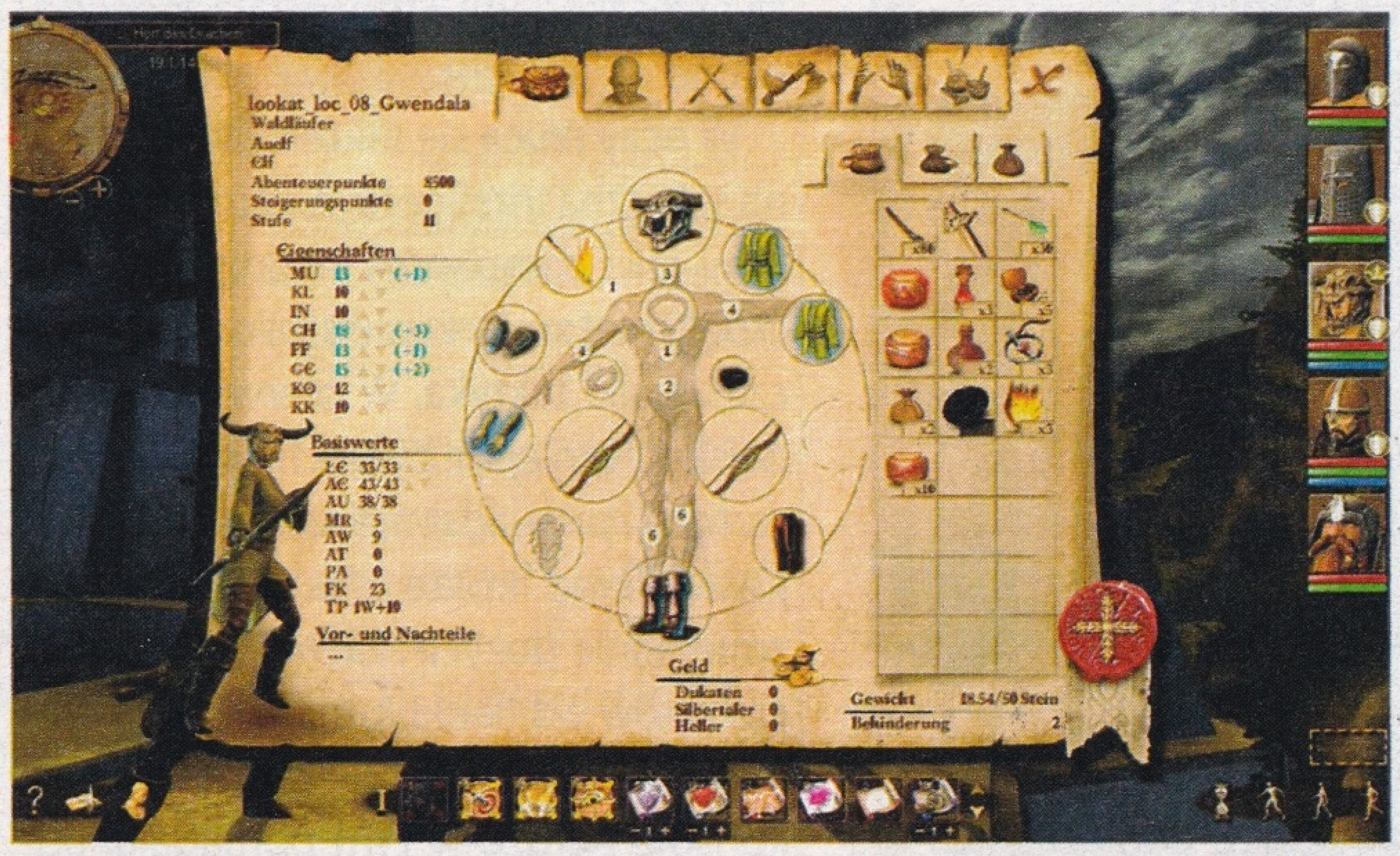
Po drodze do podziemnego królestwa krasnoludów napotkasz wiele niebezpieczeństw. W takich sytuacjach warto skorzystać z aktywnej pauzy i spokojnie zaplanować ruchy.

Podsumowanie: W Drakensang spodobał mi się „swojski" klimat krajobrazów oraz miast. Grałem w wersję, która jest już do kupienia w niemieckich sklepach, dlatego mam wątpliwości, czy przeszkadzające w niej przeciętne AI przeciwników oraz postaci sterowanych przez komputer zostanie jeszcze poprawione przed polską premierą (choć rodzimy wydawca obiecuje stosowną łatkę). Zastrzeżeń nie mam natomiast do sposobu prowadzenia walk, które są odpowiednio emocjonujące. Nieco poniżej oczekiwań prezentuje się oprawa graficzna (modele postaci, efekty ognia), ale z ostateczną oceną tego elementu powstrzymam się do czasu zagrania w pełną polską wersję, która do sklepów trafi już w grudniu.

Marcin Traczyk | emter@click.pl



Choć techniczny poziom oprawy graficznej mógłby być wyższy, twórcy zadbali o to, by niemal na każdym kroku pieścić oko gracza pięknymi krajobrazami. Na obrazku: panorama miasteczka Tallon.



Menu ekwipunku w Drakensangu jest bardzo czytelne. Zakładki u góry pozwalają przejść do kolejnych ekranów: cech postaci, umiejętności posługiwania się bronią, magii oraz rzemiosła.

Metryczka gry PC

Producent	Radon Labs
Wydawca	Techland
Inne platformy	brak
W sprzedaży od	5 grudnia 2008
Strona WWW	www.drakensang-game.com

Wynik testu wersji beta

Grafika	
Dźwięk	
Sterowanie	
Prognoza	

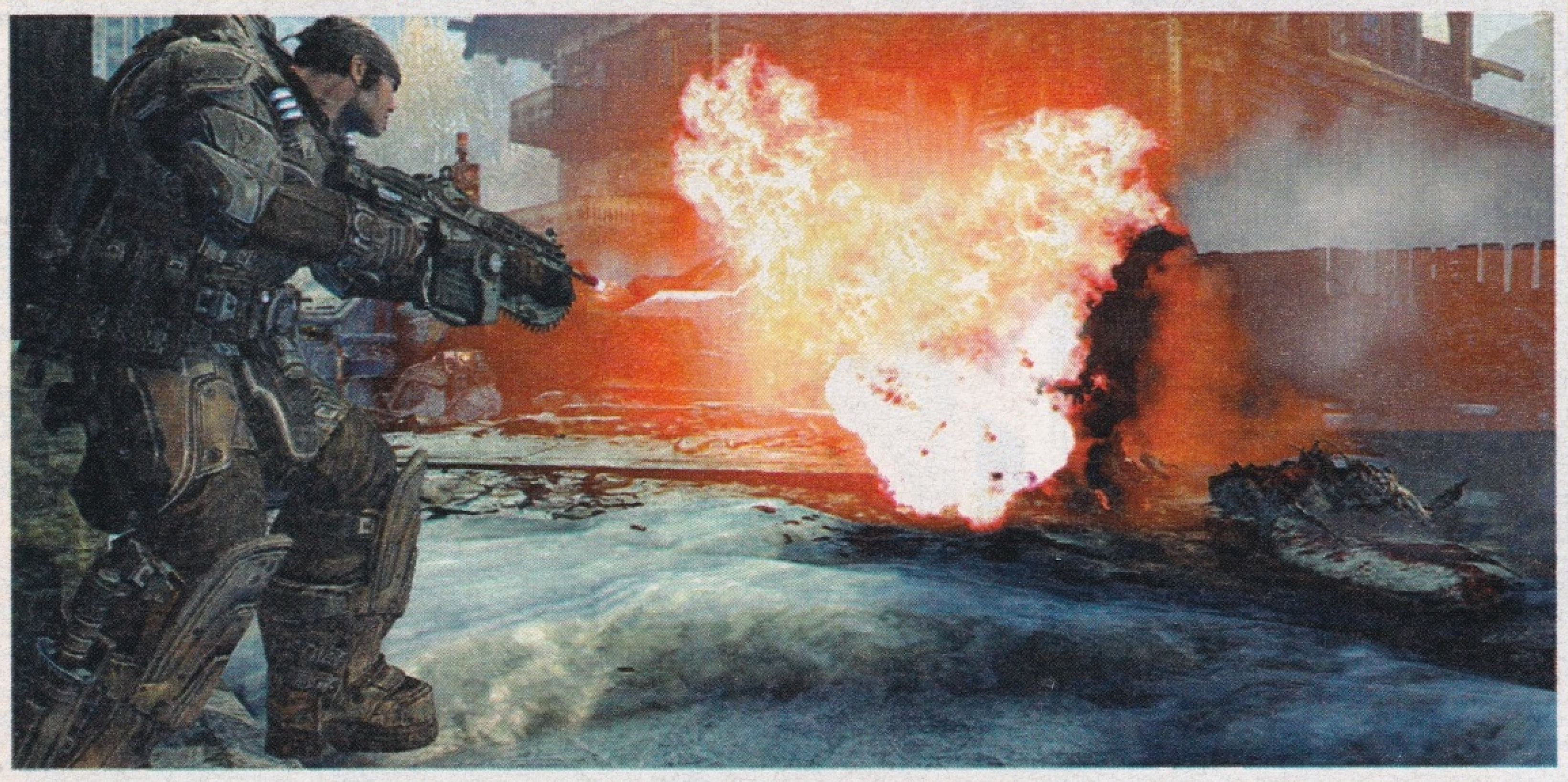
Akcja X360

Feniks z popiołów

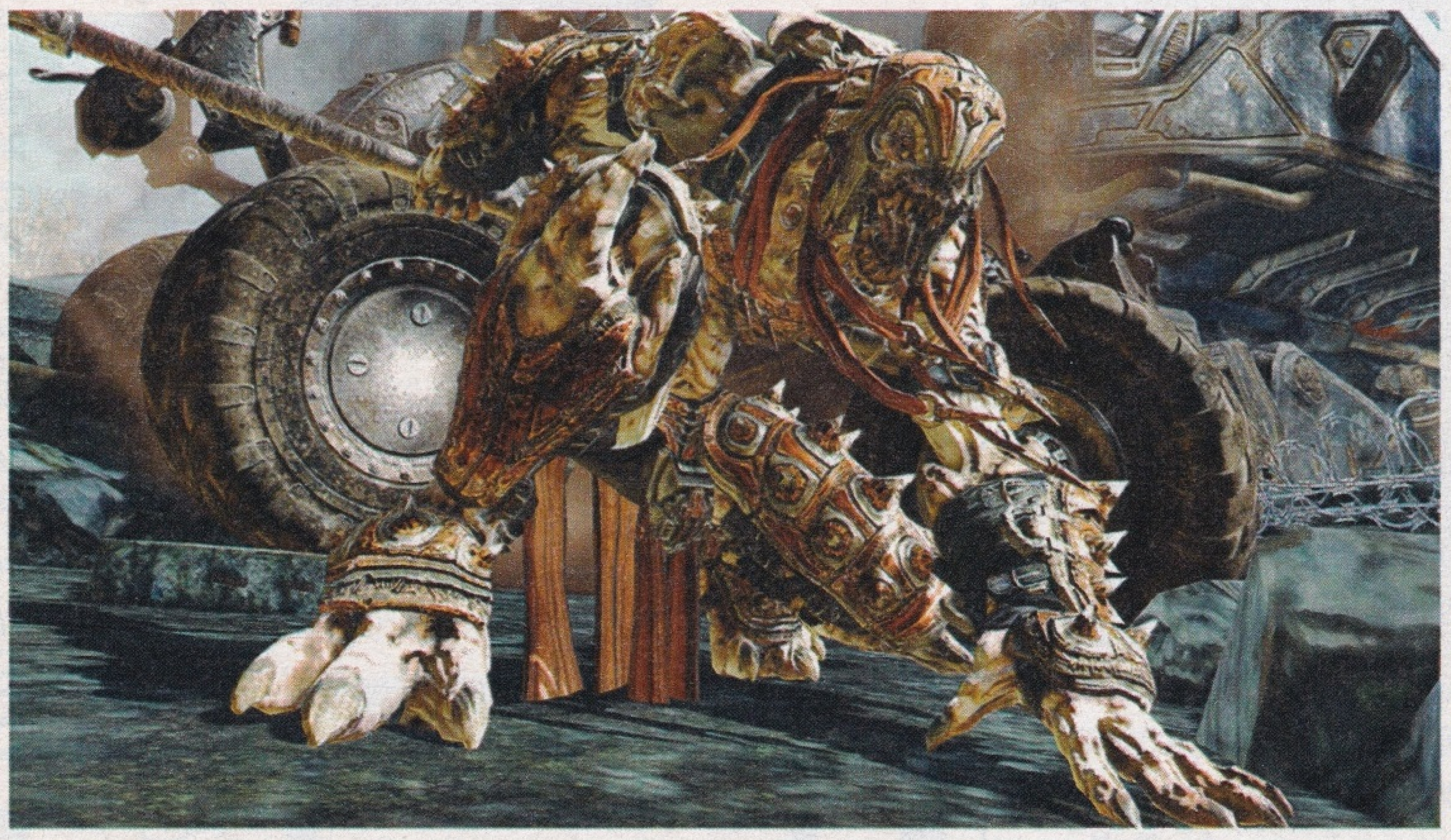


» Gears of War 2

Kiedy w 2006 roku na Xboksie 360 pojawiła się gra Gears of War, sprzedaż konsoli Microsoftu wzrosła. Jej kontynuacja już wkrótce trafi do sprzedaży. Czy również będzie hitem?



Etapy dziejące się w mieście są najbardziej grywalne. Dużo przeszkód, zza których można prowadzić ogień – to esencja Gears of War 2.



Nowa jednostka Locust – Skorge – w całej okazałości. Jest zabójczo szybka i wyjątkowo trudna do pokonania, nawet dla Marcusa Feniksa.



Dominic w poszukiwaniu zaginionej żony wykazuje się dużą determinacją. To uczłowiecza bohaterów i czyni grę bardziej klimatyczną.

Od wydarzeń przedstawionych w pierwszej części Gears of War minęło w świecie gry pół roku. Mocno przerzedzona armia żyjących pod ziemią mutantów o nazwie Locust (Szarańcza) znalazła sposób, aby drążąc w ziemi tunele, niszczyć miasta ludzi. Marcus Fenix ponownie musi ratować świat.

Jak sami autorzy przyznają, fabuła jedynki nie była zbyt rozbudowana, dlatego do opracowania historii Gears of War 2 zatrudnili nowego scenarzystę: Joshua Ortegę, współautora m.in. komiksów „Spider-Man" i „Star Wars". Do budowy opowieści wykorzystał on jeden z wątków oryginału. Pod koniec pierwszej części kompan Marcusa z oddziału Delta, Dominic Santiago, stracił kontakt z żoną, która w niewyjaśniony sposób zaginęła – teraz trzeba ją znaleźć. Dominic przez całą grę poszukuje ukochanej, pokazując napotkanym ludziom jej zdjęcie. To uczłowiecza głównych bohaterów, którzy dotąd kojarzyli się z twardymi mięśniakami pozbawionymi uczuć.

Testując wersję beta Gears of War 2, miałem wrażenie, że gra wręcz popycha mnie do przodu, nie dając chwili na odpoczynek. Rozgrywka jest szybka, spójna i pozbawiona miejsc, w których można by utknąć, nie wiedząc, co robić. W dużej mierze przyczynia się do tego sterowanie, jeszcze bardziej intuicyjne niż w jedynce, mimo że Gears of War wprowadził kilka nowych dla gatunku rozwiązań (np. możliwość „przyklejania się" do zasłon czy walczenia piłą mechaniczną). Podczas starć świetnie sprawdza się udoskonalony system chowania się za przeszkodami, który działa zdecydowanie płynniej niż w oryginale.

W oczy rzuca się także zaawansowana sztuczna inteligencja, zarówno wrogów, jak i kompanów z oddziału Delta. Dzięki niej zmienia się stosowana podczas walki taktyka. W pierwszej części najskuteczniejsze było schowanie się za zasłoną i prowadzenie ostrzału z tej kryjówki. Teraz lepsze efekty daje ciągłe zmienianie pozycji i zachodzenie przeciwników od flanki lub z tyłu – to tym łatwiejsze, że żołnierze sterowani przez konsolę bardzo w tym pomagają, odciągając uwagę wrogów. Na polu bitwy cały czas coś się dzieje, słychać wybuchy, w pobliskie budynki uderzają rakiety czy... spadające z nieba myśliwce. Wrażenie udziału w futurystycznej wojnie jest niesamowite – tak intensywnej gry akcji po prostu jeszcze nie było.

Niewiele jest też tytułów równie brutalnych. Produkcja oferuje nowe sposoby eliminacji Szarańczy. Osłabionego przeciwnika można dobić na jeden z kilku bardzo spektakularnych sposobów, np. podchodząc do czołgającej się kreatury i strzelając jej w głowę. Nowością jest możliwość złapania wroga od tyłu i wykorzystania go jako żywej tarczy.

Na kilka interesujących nowości natknąłem się też w multi. Pomimo początkowych obietnic (i oczekiwań fanów) fabularny tryb co-op daje możliwość przejścia kampanii tylko dwóm osobom (a nie np. czterem jak w Halo 3). Ciekawostką w kooperacji jest indywidualny poziom trudności – każdy z graczy może ustawić inny, co objawia się tym, że mniej doświadczeni posiadają zwiększoną siłę ognia i odporność. Kolejnym dodatkiem do multi jest niesamowicie grywalny tryb o nazwie Horde, w którym drużyna składająca się z maksymalnie pięciu osób odpiera coraz większe fale atakujących Locust. Pojawią się także nowe mapy.

Podsumowanie: Po kilku godzinach z wersją beta Gears of War 2 można już wyrobić sobie zdanie na temat tego tytułu. To raczej ewolucja niż rewolucja, ale idąca w dobrym kierunku. Jest dokładnie tak, jak Cliff Bleszinski powiedział nam w trakcie wizyty w Polsce (wywiad na płycie DVD w dziale Click! TV) – *Gears of War 2 is bigger, better and more badass* (w wolnym tłumaczeniu – *To produkcja większa, lepsza i bardziej „kozacka"*).

Michał Cichy | krooger@click.pl

Metryczka gry X360

Producent	Epic Games
Wydawca	Microsoft
Inne platformy	brak
W sprzedaży od	7 listopada 2008
Strona WWW	www.gearsofwar.com

Wynik testu wersji beta

Grafika

Dźwięk

Sterowanie

Prognoza

Najbliższe premiery w Polsce

Tytuł	Data wydania	Platforma
Akcja		
LEGO Batman	17 października	PC
Far Cry 2	24 października	PC PS3 X360
Legendary	24 października	PC
LittleBigPlanet	24 października	PS3
Saints Row 2	30 października	PC PS3 X360
Dead Space	31 października	PC PS3 X360
Fracture	październik	PS3 X360
Call of Duty: World at War	7 listopada	PC PS2 PS3 X360 Wii DS
Gears of War 2	7 listopada	X360
Left 4 Dead	7 listopada	PC X360
Lord of the Rings: Conquest	7 listopada	PC PS3 X360
Mirror's Edge	14 listopada	PS3 X360
Quantum of Solace	14 listopada	PC PS2 PS3 X360 Wii DS
GTA IV	21 listopada	PC
MMORPG		
Lord of the Rings Online: Mines of Moria	październik	PC
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	13 listopada	PC
Przygodowe		
Tension	31 października	PC
Chronicles of Mystery: Rytuał Skorpiona	14 listopada	PC
A Vampyre Story	listopad	PC
RPG		
Mount & Blade	17 października	PC
Fable II	24 października	X360
Fallout 3	31 października	PC PS3 X360
Rise of the Argonauts	listopad	PC PS3 X360
Drakensang	5 grudnia	PC
Sportowe		
Pro Evolution Soccer 2009	16 października	PC PS2 PS3 PSP X360
NHL 09	31 października	PC PS2
FIFA Manager 09	31 października	PC
Strategiczne		
Command & Conquer: Red Alert 3	31 października	PC X360
King's Bounty: Legenda	październik	PC
Wyścigowe		
Need for Speed Undercover	21 listopada	PC PS2 PS3 PSP X360 Wii DS

Listę premier przygotowujemy na podstawie aktualizowanych informacji uzyskanych od rodzimych dystrybutorów gier. Ponieważ daty wydania zależą od wielu czynników, mogą się zmienić. Ze względu na dużą liczbę wydawanych tytułów prezentujemy te naszym zdaniem najciekawsze.

Oczekiwane przez redakcję



W najbliższym czasie dobrych tytułów pojawi się aż za dużo. Dobrze, że zdążę ukończyć świetne Far Cry 2 (str. 38), zanim w sklepach pojawi się nowe Call of Duty. Bardzo jestem ciekawy pojedynku GTA IV (wreszcie na PC!) z Saints Row 2. Czekam jeszcze na symulator parkourowca, czyli Mirror's Edge – mam nadzieję, że zgodnie z zapowiedziami twórców będzie to rewolucja!

Adam Szumilak | phnom@click.pl

Jestem graczem



Znani i lubiani też grają. Co miesiąc pokazujemy to ich oblicze. W tym wydaniu jeden z najlepszych polskich piłkarzy, Roger Guerreiro.

Click!: *Dlaczego grasz?*
Roger Guerreiro: Odpowiedź jest bardzo prosta i właściwie nie ma o czym mówić. Gram, bo lubię tak spędzać czas.
Od jak dawna?
Niestety nie jestem graczem od dawna. Tak naprawdę odkryłem, że można w taki sposób spędzać czas, dopiero kilka miesięcy temu.
Pierwszy system?
Przykro mi mówić, ale zawiodę twoich czytelników. Nie pamiętam pierwszego systemu. Lubię grać, niezależnie od tego, na czym.
Pierwsza gra?
Zacząłem od tego, czym zajmuje się na co dzień, czyli od futbolu. Dlatego granie odkryłem dzięki symulacjom piłkarskim.
Ulubiona gra?
Nie będę mówił, która jest lepsza, a która gorsza. Po prostu lubię wszystkie gry związane z piłką.
Moment z gry, który pamiętasz do dziś?
Każdy mecz, w którym udało mi się przeprowadzić fajną akcję z piłką albo wykonać jakiś niezły trik – pamiętam je, bo sam też tak gram na boisku.
W co grasz teraz?
Mogę odpowiedzieć jeszcze raz tak samo? Interesują mnie tylko gry piłkarskie, na inne nie mam po prostu czasu.
Na jaką premierę czekasz?
Oczywiście FIFA 2009.
Używasz cheatów?
Nie, to nie dla mnie. Rozszyfrowuję gry, siedząc przy nich – i tak się uczę, jak je przechodzić.
Grasz solo czy w sieci?
Gram głównie sam, a jeśli z przyjaciółmi, to tylko w domu, kiedy razem jesteśmy przed telewizorem. Nie gram przez sieć.



FIFA 09 to najbardziej oczekiwana przez Rogera gra ostatnich miesięcy.

MMORPG PC X360

Barbarzyńca po polsku dopiero w 2009

» Age of Conan

Zlokalizowana wersja Age of Conan niestety nie pojawi się w tym roku. Opóźnienie wynika z konieczności dopracowania gry.

Zapowiadana na 2 października premiera polskiej wersji gry sieciowej Age of Conan niestety nie odbędzie się w tym terminie. Rodzimy dystrybutor tytułu, CD Projekt, podjął decyzję o przesunięciu daty wydania, tłumacząc ją przede wszystkim chęcią zagwarantowania jak najwyższej jakości produktu. Głos w tej sprawie zabrał Marcin Marzęcki, dyrektor marketingu firmy – *Odwiedziliśmy biuro Funcomu, gdzie zaprezentowano nam masę nowości i poprawek, które zostaną wprowadzone do końca roku. Samo uruchomienie gry w trybie DX 10 zrobiło na nas olbrzymie wrażenie, a to dopiero początek listy zmian. Stało się jasne, że już niedługo Age of Conan będzie o wiele lepszą produkcją niż ta, która została wydana w maju. Nie była to łatwa decyzja z punktu widzenia biznesowego, stwierdziliśmy jednak, że najważniejsze jest dobro graczy, dlatego przesunęliśmy datę premiery. Dobra wiadomość jest taka, że polscy użytkownicy otrzymają praktycznie nową grę – znacznie poprawioną i rozbudowaną.*



Age of Conan PL, który ukaże się na początku 2009 roku, będzie już obsługiwał pakiet DirectX 10.

Finał Heyah Logitech Cybersport

Już wkrótce poznamy zwycięzców popularnych rozgrywek e-sportu. Wielki finał odbędzie się w Warszawie w połowie października.



Rozgrywki HLC sponsorowane są przez czołowe firmy z branży komputerowej i telekomunikacyjnej: Logitech, Komputronik i sieć telefonii Heyah.

Organizowane od czterech lat rozgrywki e-sportowców Heyah Logitech Cybersport powered by Komputronik stały się jednym z najważniejszych – obok WCG i ESWC – wydarzeń tego typu w naszym kraju. O randze imprezy świadczy udział wielkich sponsorów, a o popularności – zainteresowanie tysięcy odwiedzających. Tegoroczny finał rozgrywek odbędzie się w dniach 18-19 października w Centrum Handlowym Blue City w Warszawie. Warto się tam wybrać, bowiem poza pojedynkami gwiazd cybersportu na miejscu będzie można również zobaczyć prezentacje najnowszych gier i sprzętu oraz wziąć udział w konkursach otwartych dla publiczności.

Strategiczna PC

Piraci kontra Spore

Mimo użycia zaawansowanych systemów ochrony przed piractwem Spore stał się jedną z najchętniej kopiowanych gier w historii!

Recenzowany przez nas w numerze 09/2008 Spore to produkcja, z której w pełni korzystać można wyłącznie będąc posiadaczem jej oryginalnej wersji. Wynika to z faktu, że do pobierania np. stworków czy budynków niezbędne jest założenie konta w internetowym serwisie EANation, co wymaga posiadania legalnej kopii. Mimo to Spore okazał się jedną z najbardziej „pirackonych" produkcji w historii. Jak podał serwis TorrentFreak, liczba ściąganych nielegalnie kopii tytułu bije wszystkie rekordy. W ciągu tygodnia od premiery pliki torrent pobrano ponad pół miliona razy (dla porównania: Crysisa ściągnęło 420 tysięcy osób przez ponad rok). TorrentFreak podejrzewa, że dzieje się tak dlatego, iż ogromna rzesza użytkowników zdecydowała się zdobyć grę nielegalnie, by wyrazić swój sprzeciw wobec zastosowanemu w Spore systemowi DRM (skrót od Digital Rights Management). Ma on za zadanie zabezpieczenie tytułu przed nielegalnym powielaniem, ale robi to, utrudniając życie pełnoprawnym użytkownikom (np. dopuszczając jedynie trzykrotną instalację produkcji). Być może te informacje będą przestrogą dla twórców, którzy zdają się coraz częściej korzystać z różnych wariantów systemu DRM – pojawi się on m.in. w nadchodzącym RPG Sacred 2: Fallen Angel.

Posiadacze pirackiej wersji Spore nie mogą korzystać z niektórych opcji gry – m.in. ze stworków stworzonych przez innych graczy.



Lista przebojów

Przedstawiamy najlepiej sprzedające się gry w Polsce w okresie od 1 do 30 września 2008 roku.

Choć to, co sprzedaje się w największych ilościach, nie zawsze jest też najlepsze, listy przebojów pozwalają zorientować się, jakie tytuły budzą emocje pasjonatów gier. Dlatego, mimo że nie trzeba się z nimi zgadzać, na pewno warto je znać!

Ranking powstaje na podstawie zebranych wyników sprzedaży ze 116 salonów empik w Polsce.

empik.com

PlayStation 3

	Tytuł	Gatunek	Wydawca	Cena
1	GTA IV	Akcja	Cenega	249,90 zł
2	Assassin's Creed	Akcja	Cenega	169,90 zł
3	Medal of Honor: Airborne	Akcja	EA Polska	99,90 zł
4	Buzz Quiz TV + Buzzer	Familijna	Sony Polska	239,90 zł
5	Need for Speed: Carbon	Wyścigowa	EA Polska	99,90 zł

PlayStation 2

	Tytuł	Gatunek	Wydawca	Cena
1	Tekken 5	Akcja	Sony Polska	49,90 zł
2	Gran Turismo 4	Wyścigowa	Sony Polska	49,90 zł
3	Need for Speed: Carbon	Wyścigowa	EA Polska	59,90 zł
4	Need for Speed: Most Wanted	Wyścigowa	EA Polska	59,90 zł
5	FIFA Street 2	Sportowa	EA Polska	59,90 zł

PlayStation Portable

	Tytuł	Gatunek	Wydawca	Cena
1	GTA: Vice City Stories	Akcja	Cenega	99,90 zł
2	Tekken: Dark Resurrection	Akcja	Sony Polska	59,90 zł
3	FIFA Street 2	Sportowa	EA Polska	99,90 zł
4	Need for Speed: Carbon	Wyścigowa	EA Polska	99,90 zł
5	Need for Speed: Most Wanted	Wyścigowa	EA Polska	99,90 zł

Xbox 360

	Tytuł	Gatunek	Wydawca	Cena
1	GTA IV	Akcja	Cenega	249,90 zł
2	Assassin's Creed	Akcja	Cenega	169,90 zł
3	Too Human	RPG	CD Projekt	199,90 zł
4	Call of Duty 3	Akcja	LEM	99,90 zł
5	Fight Night Round 3	Sportowa	EA Polska	99,90 zł

PC

	Tytuł	Gatunek	Wydawca	Cena
1	S.T.A.L.K.E.R.: Czyste Niebo	Akcja	CD Projekt	99,90 zł
2	Wiedźmin: Edycja Rozszerzona	RPG	CD Projekt	79,90 zł
3	Spore	Strategiczna	EA Polska	159,90 zł
4	Warhammer Online	MMORPG	EA Polska	139,90 zł
5	Counter-Strike: Anthology	Akcja	EA Polska	49,90 zł
6	Spore: Edycja Kosmiczna	Strategiczna	EA Polska	179,90 zł
7	Crysis Warhead	Akcja	EA Polska	79,90 zł
8	Diablo II + Lord of Destruction	RPG	CD Projekt	59,90 zł
9	The Sims 2	Symulacja	EA Polska	89,90 zł
10	Gothic 3	RPG	CD Projekt	59,90 zł

Nintendo Wii

	Tytuł	Gatunek	Wydawca	Cena
1	Super Smash Bros. Brawl	Akcja	Stadlbauer	189,90 zł
2	Super Mario Galaxy	Akcja	Stadlbauer	189,90 zł
3	Top Spin 3	Sportowa	Cenega	159,90 zł
4	Mario Kart	Wyścigowa	Stadlbauer	189,90 zł
5	Need for Speed ProStreet	Wyścigowa	EA Polska	219,90 zł

Nintendo DS

	Tytuł	Gatunek	Wydawca	Cena
1	Need for Speed ProStreet	Wyścigowa	EA Polska	69,90 zł
2	The Sims 2: Castaway	Symulacja	EA Polska	59,90 zł
3	Harry Potter i Zakon Feniksa	Akcja	EA Polska	59,90 zł
4	SimCity	Strategiczna	EA Polska	59,90 zł
5	Pokemon Diamond	RPG	Nintendo	169,90 zł

empik.com rekomenduje:



Łukasz Cichy, empik.com: S.T.A.L.K.E.R.: Czyste Niebo, lider zestawienia PC, przenosi gracza do Zony sprzed wydarzeń z Cienia Czarnobyla. Dostajemy nową, świetną fabułę, kilka ulepszeń interfejsu oraz wszystko to, co stanowiło o wyjątkowości pierwowzoru. Czyste Niebo to dowód, że dobre gry można robić także na wschodzie Europy!

KONKURS

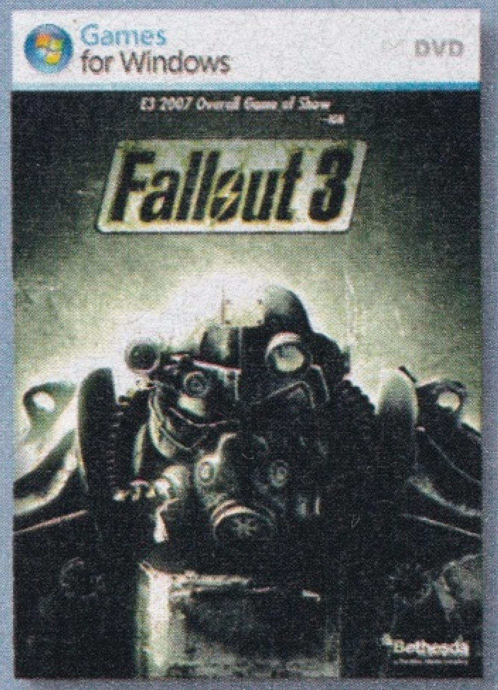
Hit numeru

Ogłaszamy konkurs na najlepszą grę zrecenzowaną w Clicku. Czytelnicy zyskują tym samym możliwość wyrażenia swojej opinii na temat tytułów zaprezentowanych na naszych łamach. Aby wziąć udział w zabawie, należy zagłosować na jedną z przetestowanych produkcji – my wszystkie głosy będziemy sumować i w ten sposób wyłonimy najlepsze gry poszczególnych wydań.

Co miesiąc spośród wszystkich nadesłanych do redakcji zgłoszeń wylosujemy kilka, które nagrodzimy – a do zdobycia są: aparat BenQ E800 oraz pięć myszek BenQ E200. Dodatkowo co pół roku wylosujemy jedno zgłoszenie, które zostanie wyróżnione nagrodą główną – nowoczesnym monitorem BenQ G2000WD.

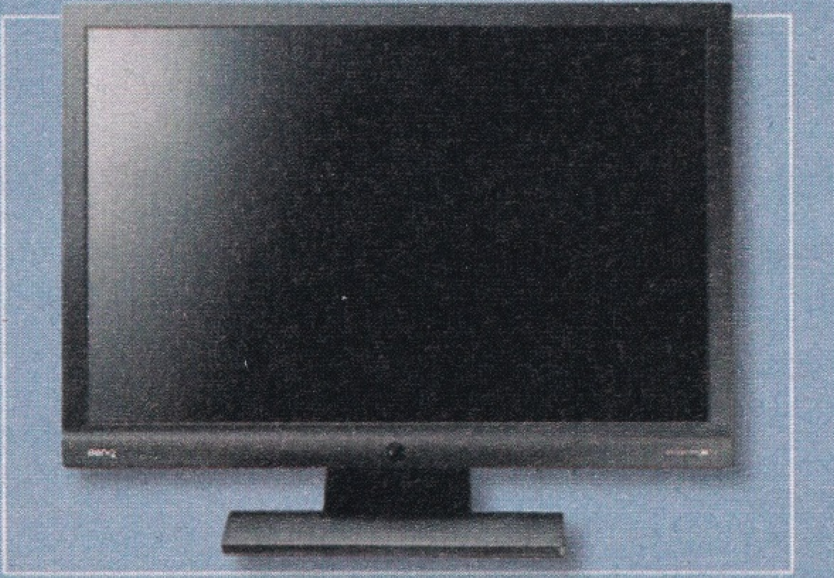
JAK GŁOSOWAĆ?

Zgłoszenie wpisz według schematu **CL.HN11.X**, gdzie X to numer pierwszej strony recenzji wybranej gry (ten sam, który pojawia się w spisie treści, np. 32 to Fallout 3). Kod wyślij SMS-em pod numer **7265**. Koszt wysłania SMS-a to 2,44 brutto (2 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 30 października 2008.



« Jeśli chcesz zagłosować na Fallouta 3, wyślij SMS o treści CL.HN11.32 na numer 7265.

Nagroda główna: monitor BenQ G2000WD



Monitory z serii G charakteryzują się wysoką wydajnością, a panoramiczne ekrany są idealne do biura, budowania dużych ścian wizyjnych oraz zastosowań domowych. Wszystkie modele wyposażono w funkcje dynamicznej zmiany kontrastu (DCR), mają one także krótki czas reakcji (5 ms) oraz dysponują technologią Senseye+Photo Human Vision.

Nagrody miesięczne:

5 myszek BenQ E200



Aparat BenQ E800





Platynowa
NAJBARDZIEJ
LINEAGE® II
Pierwszy MMORPG w super cenie 59,90 zł!
PC DVD-ROM
Platynowa Kolekcja
LINEAGE II
THE CHAOTIC THRONE
GRACIA
LINEAGE II - GRACIA
12+
ANG
046
PC DVD-ROM
Platynowa Kolekcja
GUILD WARS NIGHTFALL
045
Guild Wars®
Nightfall™
Gra internetowa bez abonamentu!
NCSOFT
ARENANET


Kolekcja
STYLOWA ROZRYWKA
EFEKT SERII
serie.cdprojekt.pl
08.10.08
Nowe Platynowe hity w super cenie!
59,90 zł
SpellForce Universe
Company of Heroes™ Złota Edycja
F.E.A.R.™ Antologia
Supreme Commander™ Złota Edycja
Unreal Tournament® III
Pełną listę gier z serii Platynowa Kolekcja znajdziesz na stronie platyna.cdprojekt.pl
© 2008 CD Projekt Sp. z o.o. Nazwa i logotyp Platynowa Kolekcja jest znakiem towarowym należącym do CD Projekt Sp. z o.o. Wszystkie inne znaki towarowe, logotypy, nazwy, wzory i wizualizacje podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

RPG PC PS3 X360

Fallout 3

W radioaktywnym świecie Fallouta 3 nie brak zmutowanych karaluchów, dwugłowych krów, schronów atomowych i przenośnych bomb jądrowych. Ale czy to wystarczy, by fani najbardziej kultowej serii RPG wszech czasów uznali jej kontynuację za godną swoich wielkich poprzedników?





Losowe spotkania na pustkowiach (np. z handlarzami) nie są równie ciekawe jak zaprojektowane przez twórców misje fabularne.



Fani serii Fallout znajdą w jej nowej odsłonie wiele nawiązań do poprzednich części. W grze pojawiają się m.in. znani już przeciwnicy, tacy jak choćby Deathclaw.

Ta premiera od początku budziła kontrowersje – przynajmniej wśród tych, dla których Fallout to tytuł legenda. A takich jest mnóstwo, bowiem pierwsze dwie części serii uznawane są za absolutny kanon gatunku RPG. Produkcje te wyznaczyły standardy, jeśli chodzi o nieliniowy sposób prowadzenia fabuły i swobodę rozgrywki. To zaś elementy, które dziś trudniej wykonać na odpowiednio wysokim poziomie. Przed dekadą (Fallout ukazał się w 1997 roku, jego kontynuacja rok później), gdy oprawa gier była stosunkowo prosta, wystarczyło wymyślić odpowiednio dużo wariantów dialogów, by osiągnąć imponującą nieliniowość. Teraz trzeba je dodatkowo nagrać i pokazać z wykorzystaniem zaawansowanej trójwymiarowej grafiki. Właśnie dlatego fani oryginału obawiali się, że nowa gra nie sprosta ich oczekiwaniom, zgubi klimat i zepsuje markę. Czy mieli rację?

Postapokaliptyczna przyszłość

Fallout 3 opowiada historię mieszkańca Schronu 101. To zakopana pod ziemią betonowa kryjówka, zabezpieczająca przed skutkami promieniowania będącego wynikiem nuklearnego konfliktu, który w 2077 roku zdziesiątkował ludzkość i zdewastował naszą planetę. Postać kierowana przez gracza przez dziewiętnaście lat dorasta w przeświadczeniu, że świat na zewnątrz jest skażony, a opuszczenie Schronu to pewna śmierć. Życie bohatera zmienia się w dniu, w którym nieoczekiwanie znika jego ojciec – a wszystko wskazuje na to, że z jakichś powodów wyszedł na powierzchnię! Zmuszony przez okoliczności (i strażników, którzy z bronią w ręku rozpoczynają poszukiwania zaginionego) nastolatek wyrusza w jego ślady.

Zabawę rozpoczyna kapitalna sekwencja przedstawiająca kilka epizodów z życia bohatera w Schronie. Jest ona zarówno samouczkiem, jak i okazją do określenia atrybutów opisujących kierowaną przez gracza postać. Przy narodzinach można wybrać płeć i aparycję (kolor skóry, wygląd twarzy, owłosienie), po roku podstawowe predyspozycje (m.in. siłę czy inteligencję – patrz: ramka S.P.E.C.I.A.L.), a piętnaście lat później nabyte umiejętności (np. targowania się, walki wręcz czy korzystania z wytrychów). Jednocześnie każdy epizod pokazuje też podstawy sterowania. O tym, jak chodzić i mówić, bohater dowiaduje się jako mały berbeć. W dniu dziesiątych urodzin zaznajamia się z podstawami używania broni palnej i otrzymuje w prezencie przenośny komputer Pip-Boy 3000, który jest potem jego kompanem przez całą (niemal) rozgrywkę.

Zapoczątkowany w ten sposób scenariusz rozwija się w ciekawą opowieść science fiction, w której stawką jest przetrwanie rodzaju ludzkiego, a motorem napędowym – tajemnice rodzinne głównego bohatera. Ukończenie głównego wątku fabularnego to zadanie na około 10 godzin, ale tylko pod warunkiem, że zamiast odkrywać wszystko to, co ma do zaoferowania Fallout 3, skupisz się wyłącznie na poszukiwaniach ojca – a później na pomaganiu mu w doprowadzeniu do końca pewnego naukowego projektu. Mimo wszystko, jak na produkcję należącą do gatunku role-playing, jest to stosunkowo niewiele czasu i najbardziej zagorzali miłośnicy tego typu gier mogą narzekać. Najwierniejszych fanów serii może też nieco zawieść zakończenie całej historii, mniej rozbudowane niż w poprzednich częściach – brakuje w nim choćby pokazania dalszych losów postaci spotkanych w trakcie rozgrywki.

Nuklearne pustkowia

Na szczęście krótki czas potrzebny na ukończenie wątku głównego rekompensują zadania poboczne. Fallout 3 ma ich sporo, a większość to ciekawe miniprzygody, których twórcom udało się uniknąć schematów typowych dla gatunku RPG – właściwie żadna nie polega np. na zabiciu 12 zmutowanych kretów. Podobnie jak w dwóch pierwszych grach z serii, w momencie wyjścia ze Schronu bohater może udać się praktycznie w dowolnym kierunku, a niezależnie od wybranej drogi ma gwarancję, że odkryje jakieś niezwykłe miejsce lub spotka grupę interesujących

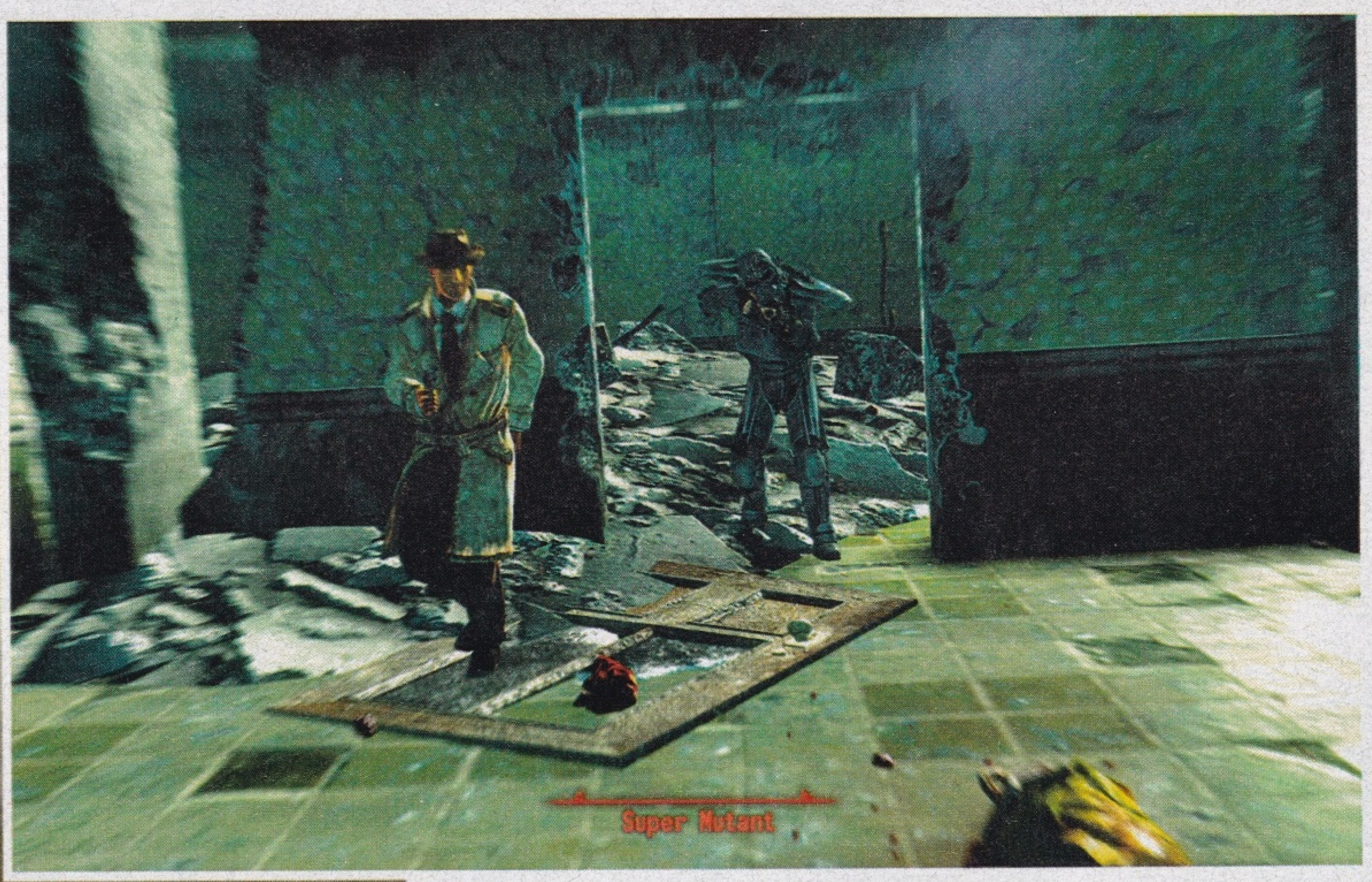
V.A.T.S.

System V.A.T.S. pozwala w dowolnym momencie spotkania z wrogiem zatrzymać rozgrywkę i bez pośpiechu zaplanować działania. Dla każdej ze stref ciała przeciwnika określone jest inne prawdopodobieństwo trafienia ❶. Celny strzał odbiera „zdrowie" ❷ i wpływa na ogólną kondycję ❸ adwersarza. Sekwencja działań bohatera ❹ jest uzależniona od liczby punktów akcji ❺ przypadających na każdą turę. Na ekranie V.A.T.S. widać również stan posiadanej broni ❻, zapasy amunicji ❼ oraz energię postaci ❽.





Kwalifikację PEGI 18+ uzasadnia przede wszystkim duża brutalność scen walki oraz dorosły charakter wielu dostępnych w grze misji.



Jeden z tzw. perków wywołuje tajemniczego pomocnika, który w trakcie walki pomaga bohaterowi.



System V.A.T.S. pozwala obejrzeć w zwolnionym tempie szczegółowe, efektowne i dobrze wyreżyserowane animacje walki.

mieszkańców pustkowi. Co ciekawe Fallout 3 błyszczy właśnie w tych zadaniach pobocznych, bardziej klimatycznych niż misje dotyczące głównego wątku fabuły. To w nich twórcy pozwolili sobie na umieszczenie największej liczby najróżniejszych smaczków: humoru, erotyki, nawiązań do wcześniejszych gier z serii. Świat gry warto odkrywać po kawałku, bez pośpiechu, nasiąkając atmosferą tego miejsca i poznając jego mieszkańców. Pod tym względem zespół studia Bethesda wykonał mistrzowską robotę.

W eksploracji świata przeszkadza jednak fakt, że odbywa się ona wyłącznie na nogach bohatera, a jako że zniszczone wojną jądrową okolice Waszyngtonu (tu właśnie rozgrywa się Fallout 3) są rozległe, dużo czasu traci się na chodzeniu z miejsca na miejsce. I to dosłownie „traci", bowiem przypadkowe, losowe spotkania – nawet z przeciwnikami – są dość rzadkie. Dobrze więc, że pomiędzy lokacjami raz już odwiedzonymi można przemieszczać się błyskawicznie, wskazując po prostu odpowiedni punkt mapy.

Zadania składające się na główną oś scenariusza, podobnie jak i misje poboczne, najczęściej wykonywać można na kilka różnych sposobów. Niemal każda sytuacja ma co najmniej dwa rozwiązania: jedno siłowe, które wymaga użycia pięści lub broni palnej, oraz drugie, zwykle bardziej pomysłowe, w którym należy wykazać się umiejętnościami prowadzenia konwersacji czy np. włamywania do systemów komputerowych. Z drugiej strony wybór odpowiedniej drogi działania zależy przede wszystkim od atrybutów bohatera i tego, jak jest on prowadzony przez gracza. Dlatego zwykle tylko jedna z dostępnych opcji daje realne szanse powodzenia, a to sprawia, że by poznać inne warianty scenariusza, należałoby rozpocząć grę od początku inną postacią. Na to zaś zdecyduje się pewnie niewielu – a szkoda, bo Fallout 3 to jeden z nielicznych tytułów, w których każde kolejne podejście do zabawy odkrywa jej zupełnie nowe oblicze.

Atomowa walka

Niezależnie od stworzonej postaci i tego, jak jest ona rozwijana, duża część gry polega na starciach z napotkanymi przeciwnikami – w większości przypadków zmutowanymi zwierzętami lub bandytami łupiącymi pustkowia. System walki to jeden z najciekawszych elementów zabawy, między innymi dlatego, że potyczki rozgrywać można na dwa sposoby. Pierwszy z nich to po prostu strzelanina, która na pierwszy rzut oka jest identyczna jak choćby w Crysisie – celuje się myszką, a strzela

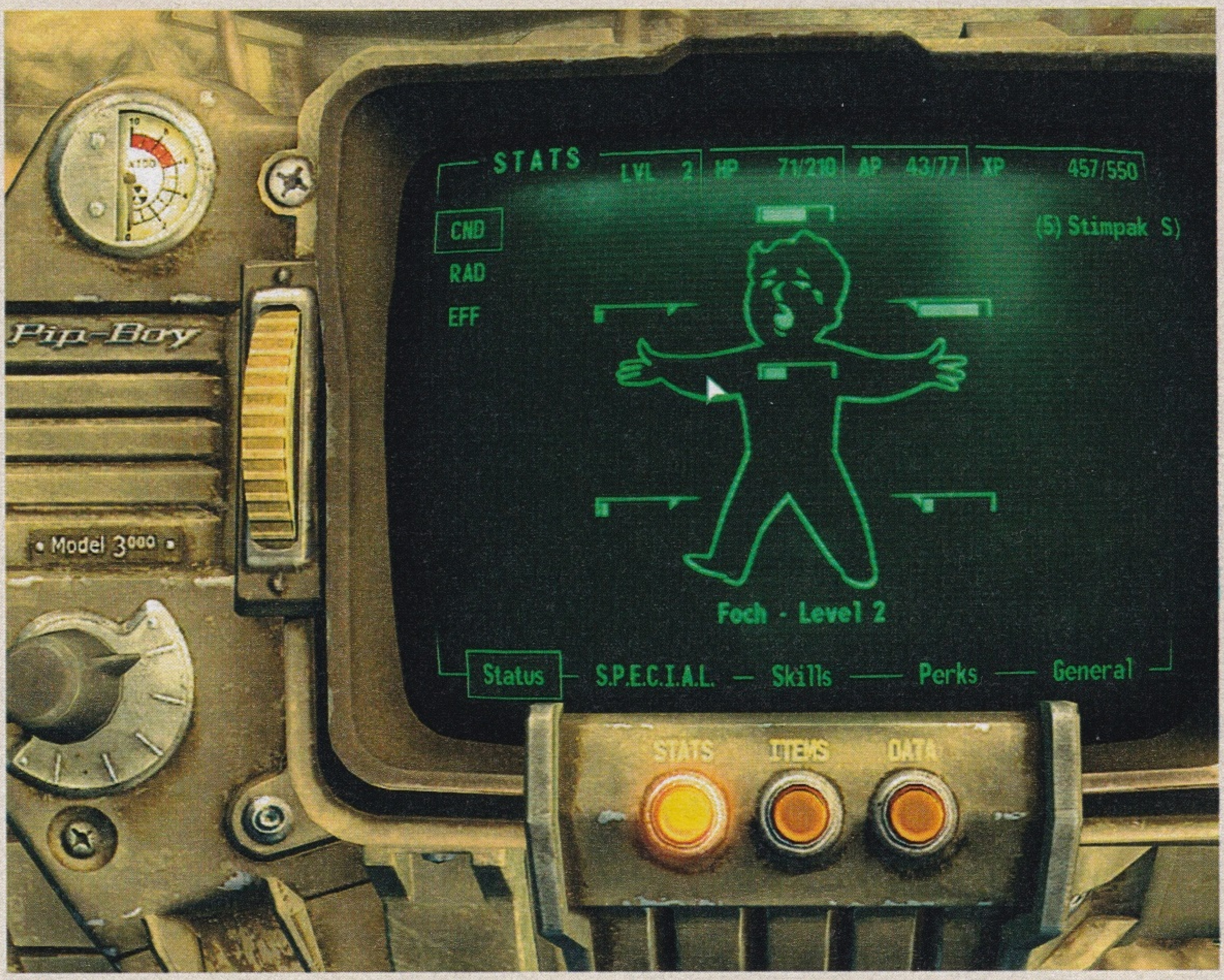
Rozgrywka



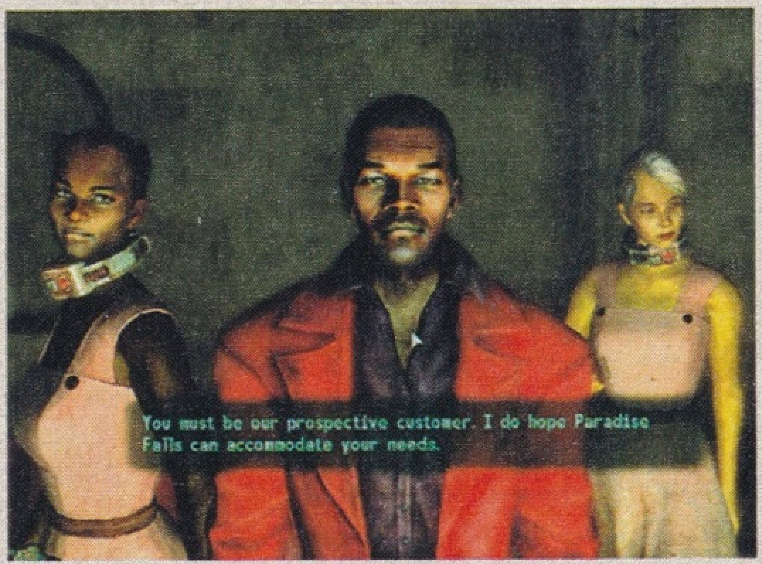
1 Grę rozpoczyna pomysłowa sekwencja przedstawiająca życie bohatera w Schronie 101.



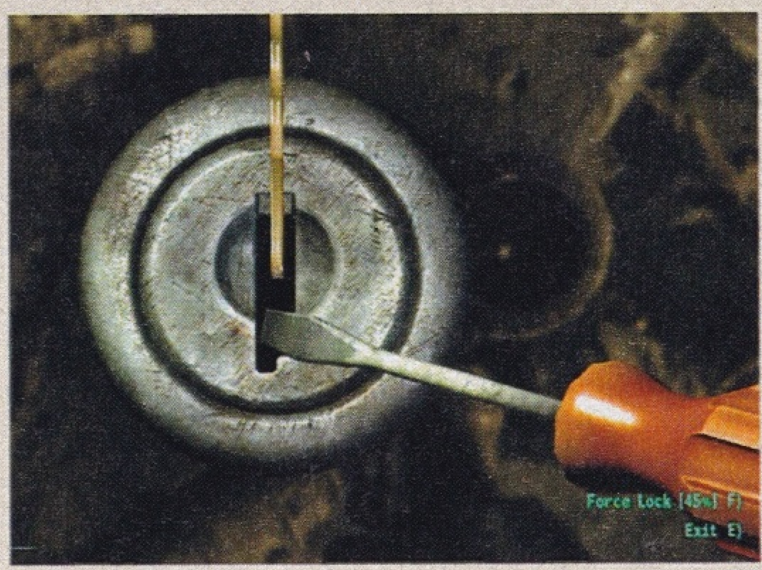
2 Jedną z pierwszych lokacji jest miasteczko Megaton, zbudowane wokół atomowego niewypału.



3 Dużą pomocą w grze jest przenośny komputer Pip-Boy 3000. Umożliwia on przeglądanie ekwipunku, daje dostęp do mapy i statystyk opisujących bohatera, a także do notatek dotyczących zleconych mu zadań.



4 Przebieg gry zależy często od sposobu prowadzenia dialogów z napotkanymi postaciami.



5 Jedną z minigierek uatrakcyjniających rozgrywkę jest ta, w której wytrychem otwiera się zamki.


sklep.gram.pl
WORLD OF WARCRAFT
WRATH of the LICH KING
PREMIERA 13.11.2008!
DRUGI DODATEK DO NAJPOPULARNIEJSZEJ GRY MMO NA ŚWIECIE!
ZAMÓW SWÓJ EGZEMPLARZ JUŻ DZIŚ!
Wyrusz na wojne z armiami Króla Arthasa.
Zdobywaj doswiadczenie i stań się
najpotężniejszym z wojowników.
Odkryj nowe lokacje i unikalne przedmioty.
Nowe przygody czekają!
http://sklep.gram.pl/click
EXPANSION SET
WORLD OF WARCRAFT
WRATH of the LICH KING
12+
cena już za:
129,90 zł
Dla wszyskich czytelników
pisma Click! specjalny bonus
przy zamówieniu

do wrogów lewym przyciskiem myszy. W tym wypadku przed wzrokiem gracza ukryte są mechanizmy, które decydują o tym, czy pociski dosięgną celu i jakie wywołają obrażenia, a to zależy przede wszystkim od umiejętności bohatera. Fallout 3 to nie pierwsza gra, która próbuje w ten sposób łączyć oba gatunki (RPG i akcji). Przed nią zmierzyły się z tym Hellgate: London i Mass Effect, ale tu udało się to wykonać w sposób najbardziej naturalny. Mimo to nieczęsto decydowałem się na prowadzenie walki w ten sposób – przeciwnicy w większości poruszają się szybko, a amunicja jest w świecie Fallouta zbyt rzadka i cenna, by można było pozwolić sobie na jej marnotrawienie.

Dlatego też dużo bardziej przypadł mi do gustu drugi pomysł na prowadzenie potyczek, czyli tzw. V.A.T.S., co jest skrótem od słów Vault-Assisted Targeting System. To coś na kształt aktywnej pauzy, która pozwala na zatrzymanie rozgrywki, spokojne wycelowanie w konkretną część ciała przeciwnika, a następnie ponowne uruchomienie akcji, by móc przyglądać się fontannom krwi wywoływanym przez pociski trafiające we wroga.

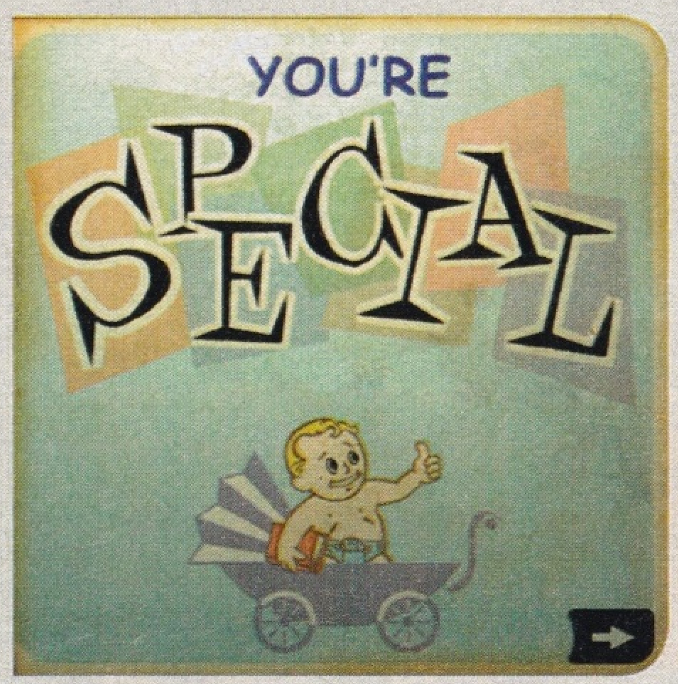
Ten system w bardzo pomysłowy sposób godzi starych fanów serii, głównie posiadaczy pecetów, przyzwyczajonych do walk prowadzonych w turach, z oczekiwaniami nowego pokolenia graczy, dla których najważniejsza jest dynamiczna, efektowna rozwałka. Co ciekawe, porównując wersję przeznaczoną na PC z konsolowymi odpowiednikami, odkryłem, że w tych drugich działa zupełnie odwrotny mechanizm. Z padem w ręku okazuje się, że system V.A.T.S. jest nieco za wolny, wybija z rytmu rozgrywki, natomiast celowanie i strzelanie w czasie rzeczywistym jest dużo bardziej naturalne i – co najważniejsze – wcale nie mniej skuteczne.

Brutalny charakter animacji towarzyszących walce, wyjątkowo soczystych w systemie V.A.T.S., robi na tyle duże wrażenie, że łatwo przymknąć oko na niedoskonałości innych elementów oprawy graficznej Fallouta 3. Gra wykorzystuje silnik znany z innej produkcji studia Bethesda, The Elder Scrolls IV: Oblivion z 2006 roku, który co prawda został nieco zmodernizowany, ale mimo wszystko nie zachwyca. Zaskakująco częste są przypadki przenikania obiektów czy zacinających się animacji ruchu postaci, a niektóre tekstury (np. te pokrywające asfaltowe drogi) oglądane z bliska rażą pikselami. Ogólny poziom technicznego wykonania nie jest zresztą najwyższy – np. po dłuższej sesji przed monitorem komputer potrafi się zawiesić.

Podsumowanie: Fallout 3 nie jest produkcją idealną i tak, jak budził emocje przed wydaniem, tak samo podzieli graczy już po nim. Malkontenci będą ostro krytykować dzieło Bethesdy za to, że w stosunku do wcześniejszych części cyklu rozgrywka została nieco uproszczona, a ponadto wersja PC wymaga jednej, dwóch łatek (pierwsza ma pojawić się podobno w dniu premiery). Tych problemów nie mają edycje konsolowe, z których odrobinę lepiej prezentuje się ta na Xboksa 360 (rozgrywka toczy się w sposób bardziej naturalny, lepiej sprawdza się też w akcji kontroler dołączany do platformy Microsoftu). Najważniejsze jednak jest to, że twórcom udało się zachować dorosły klimat serii i jej cechę najistotniejszą – możliwość samodzielnego kształtowania przebiegu fabuły. Nowa gra zaczyna się (i kończy) tak jak jej poprzedniczki, kultowymi już słowami: „War... War never changes" („Wojna... Wojna nigdy się nie zmienia"). To samo można powiedzieć o Falloucie.

Tymon Smektała | F77@click.pl

S.P.E.C.I.A.L.



Każdy z bohaterów stworzonych w grze opisany jest przez szereg parametrów, które wpływają na to, co może, a czego nie może dokonać w wirtualnym świecie. Fundamentem systemu rozwoju postaci jest zestaw atrybutów podstawowych o nazwie S.P.E.C.I.A.L., mówiący o takich cechach, jak siła (Strength), percepcja (Perception), wytrzymałość (Endurance), charyzma (Charisma), inteligencja (Intelligence), zręczność (Agility) i szczęście (Luck). Cechy te określa się w pierwszym roku życia, później zmieniają się one już tylko w niewielkim stopniu. W trakcie rozgrywki rozwija się przede wszystkim trzynaście umiejętności, m.in. skradanie się czy walkę wręcz. Dodatkowo na możliwości bohatera wpływają tzw. perki, specyficzne „przypadłości", np. Lady Killer pozwala w walce zadawać większe obrażenia kobietom, a w rozmowach otwiera nowe opcje dialogowe.

PLUSY

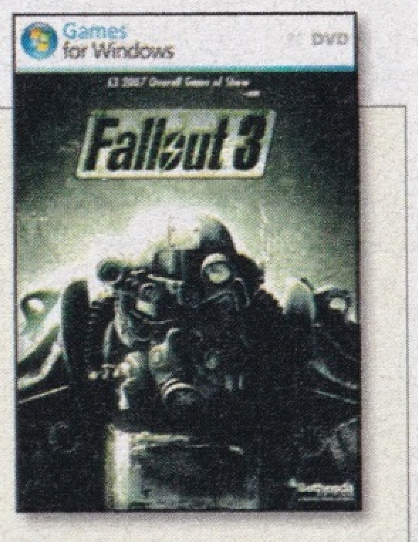
- dobrze uchwycony klimat cyklu Fallout
- swoboda rozgrywki
- system V.A.T.S.

MINUSY

- gra nieco uproszczona w stosunku do poprzednich części serii
- drobne kłopoty techniczne

Metryczka gry PC

Fallout 3



Wydawca: Cenega (0 22 574 25 74, www.cenega.pl)
Cena wydawcy: 129,90 zł
Najniższa cena: 98,99 zł (3Kropki.pl, www.3kropki.pl)
W sprzedaży od: 31 października 2008
Producent: Bethesda Softworks
Podobne do: The Elder Scrolls IV: Oblivion, BioShock
Internet: fallout.bethsoft.com
Maksymalna liczba graczy: 1/0 (komputer/internet)

Inne platformy: PS3 X360

Sterowanie: ■ myszka ■ klawiatura ■ pad □ kierownica
Obsługiwane rozdzielczości: ■ 1024 x 768 ■ 1280 x 1024 ■ 1680 x 1050 ■ 1920 x 1200
Obsługiwane standardy dźwięku: ■ stereo □ przestrzenny
Lokalizacja: □ pełna ■ kinowa □ tylko opakowanie i instrukcja □ brak
Zapis stanu gry: ■ w dowolnym momencie □ w punktach kontrolnych □ po etapie

PEGI: 18+

Poziom gracza: Początkujący – Zaawansowany – Profesjonalista

1	2	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	10

Konfiguracja komputera

Korzysta z shader model: ■ SM 1.1 ■ SM 2.0 ■ SM 3.0 □ SM 4.0
Korzysta z DirectX: ■ DX 9.0c □ DX10 □ DX10.1

Minimalna	Wskazana	Optymalna
procesor 2,4 GHz pamięć 1 GB RAM karta graficzna ze 128 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 15 GB miejsca na HDD	procesor dwurdzeniowy 2,4 GHz pamięć 2 GB RAM karta graficzna z 256 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 15 GB miejsca na HDD	procesor dwurdzeniowy 3 GHz pamięć 2 GB RAM karta graficzna z 256 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 15 GB miejsca na HDD

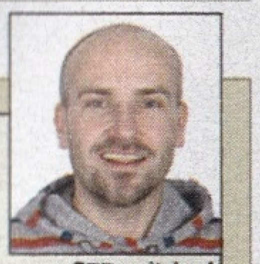
Wsparcie dla kart 3D
- GeForce 6xxx (czerwony)
- GeForce 7xxx (żółty)
- GeForce 8xxx (zielony)
- GeForce 9xxx (zielony)
- GeForce 2xx (zielony)
- Radeon X800/X850 (żółty)
- Radeon X1800/X1900 (żółty)
- Radeon HD 2xxx (zielony)
- Radeon HD 38xx (zielony)
- Radeon HD 48xx (zielony)

Legenda: czerwony – problemy z działaniem; żółty – działa satysfakcjonująco; zielony – działa optymalnie

Tabela testowa

	Waga		Ocena*
Tryb dla jednego gracza			
Grywalność	10%	Świat Fallouta 3 wciąga głównie za sprawą sugestywnego klimatu i brutalnych potyczek z przeciwnikami.	9,50
Żywotność	10%	Grę można skończyć w ok. 10 godzin. To mało, ale zadań dodatkowych jest na kolejne 30-40, a na każdą misję jest kilka sposobów.	9,50
Różnorodność	10%	Różne rozwiązania zadań sprawiają, że za każdym razem rozgrywka może zaskoczyć. Nudne jest tylko przemierzanie pustkowi.	9,00
Sztuczna inteligencja	10%	Przeciwnicy nie popełniają większych błędów, starają się atakować, korzystając z wszystkich dostępnych im zagrywek i broni.	9,00
Suma	40%		**9,25**
Tryb dla wielu graczy			
Grywalność	0%	Brak trybu dla wielu graczy.	–
Żywotność	0%	Brak trybu dla wielu graczy.	–
Różnorodność	0%	Brak trybu dla wielu graczy.	–
Obsługa rozgrywki	0%	Brak trybu dla wielu graczy.	–
Suma	0%		–
Grafika			
Wygląd	10%	Gra prezentuje się dobrze, ale część obiektów jest kanciasta.	8,50
Animacje	10%	Niektóre animacje są toporne – nadrabiają to efektowne walki.	8,00
Suma	20%		**8,25**
Dźwięk			
Muzyka	5%	Muzyka z lat 50. i jazz doskonale budują klimat pustkowi.	9,50
Efekty	5%	Odgłosy strzałów oraz okrzyki przeciwników są sugestywne.	9,50
Suma	10%		**9,50**
Przystępność			
Sterowanie	7,5%	Dostęp do wielu opcji wymaga użycia Pip-Boy 3000 – to niewygodne.	8,00
Interfejs	5%	Elementy widoczne na ekranie bezbłędnie informują o tym, co istotne.	9,00
Poziom trudności	5%	Wśród pięciu poziomów każdy znajdzie odpowiedni dla siebie.	9,00
System pomocy	2,5%	Wszystkie elementy wyjaśnione są w samouczku i plikach pomocy.	8,50
Suma	20%		**8,56**
Wykonanie techniczne			
Płynność działania	7,5%	Warto co kilka godzin zrobić restart, by zachować płynność gry.	7,00
Czasy ładowania	2,5%	W normie dla gatunku RPG, nie przeszkadzają w grze	8,50
Suma	10%		**7,38**

Wynik testu



Fallout 3 to gra inna niż jej wielcy poprzednicy, co wcale nie znaczy, że gorsza. To po prostu kontynuacja serii dostosowana do zupełnie nowej ery interaktywnej rozgrywki – na szczęście wymyślona tak, by zachować atmosferę poprzedników. Mimo drobnych niedociągnięć ma szansę zdobyć tytuł gry RPG tego roku!

F77@click.pl

Tryb dla jednego gracza	40%	9,25
Tryb dla wielu graczy	0%	–
Grafika	20%	8,25
Dźwięk	10%	9,50
Przystępność	20%	8,56
Wykonanie techniczne	10%	7,38
Ocena końcowa		**8,75**

Opis metryczki gry znajduje się na str. 106.

* Skala od 1 do 10



Akcja PC PS3 X360

WYBÓR REDAKCJI 11/2008 Click! HIT DOBRY ZAKUP

Far Cry 2



Jeśli chcesz poznać prawdziwe oblicze Czarnego Lądu, zapomnij o wycieczkach oferowanych przez biura podróży. Żadne nie zagwarantują ci takich emocji jak Far Cry 2.

To może być jedna z najważniejszych gier akcji tego roku – oryginalna, klimatyczna i – w przeciwieństwie do kilku innych pretendentów do tego tytułu (np. Gears of War 2) – wydawana równolegle na wszystkie wiodące platformy. Studio Ubisoft Montreal stworzyło produkcję, która fanów gatunku na pewno zaskoczy. Pozytywnie!

Akcja gry toczy się w fikcyjnym afrykańskim państewku, w którym – jak w wielu krajach tego regionu – trwa wojna domowa. O władzę walczą tu ze sobą dwie frakcje: APR i UFLL. Obie, mimo płomiennych przemówień ich przywódców, które od czasu do czasu można usłyszeć w odbiornikach radiowych ustawionych tu i ówdzie, chcą zdobyć absolutne panowanie, niezbyt przejmując się demokracją czy oczekiwaniami zwykłych ludzi. Świat Zachodu, reprezentowany przez duże korporacje, nie podejmuje żadnych konkretnych działań, czekając na rozwój wydarzeń. Te jednak idą w niewłaściwym kierunku – w okolicy wybucha epidemia malarii, a na miejsce przyjeżdża Jackal (z ang. Szakal), handlarz broni, którego obecność przyczynia się do eskalacji konfliktu. Zadaniem bohatera, zawodowego najemnika, jest powstrzymanie zbrodniarza.

To jednak, przynajmniej na początku, nie udaje się. Postać kierowana przez gracza zostaje zarażona malarią i pozostawiona na pewną śmierć w hotelowym pokoju w miasteczku Pala. Udaje jej się jednak uciec, a dzięki pomocy lokalnych bojowników z frakcji UFLL staje na nogi i chcąc nie chcąc zaczyna wykonywać misje dla swoich zbawców. Ponieważ jednak każdy biały cudzoziemiec traktowany jest w Afryce w sposób szczególny, bohater szybko odzyskuje swobodę i zaczyna sam decydować o tym, komu będzie służył. W tym momencie zabawa zaczyna się naprawdę.

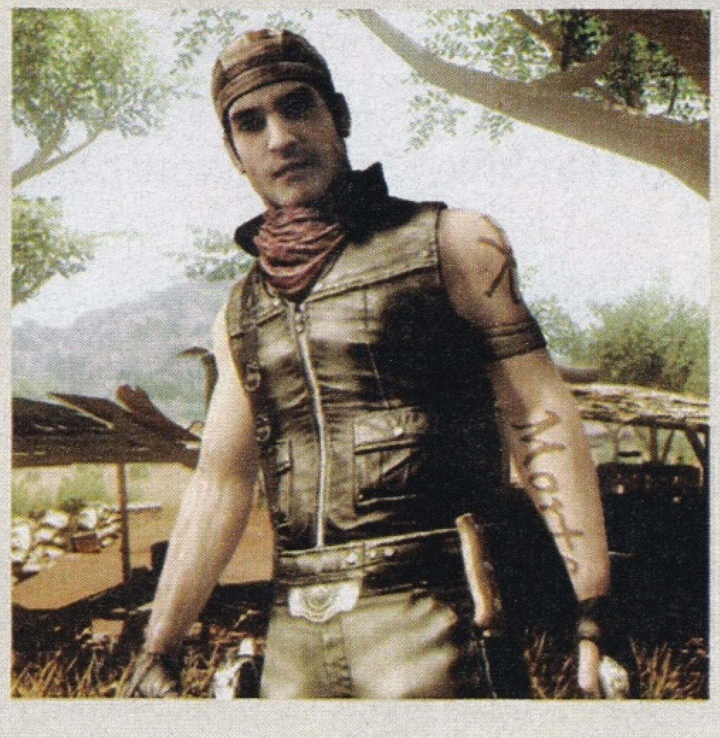
Swoboda w Afryce

Świat gry (spory, bo odpowiadający 50 kilometrom kwadratowym) podzielony jest na dwie strefy: północną i południową, o wymiarach 5 x 5 kilometrów. Na każdej z nich znajdują się lokacje kluczowe dla rozgrywki, w których można uzyskać misje do wykonania – przede wszystkim bazy wszystkich występujących w grze frakcji (poza APR i UFLL należy do nich także m.in. Underground, podziemna partyzantka działająca na korzyść zwykłych mieszkańców). Zadania można również zdobyć, namierzając sygnał przy masztach telefonii komórkowej albo odwiedzając któryś z lokalnych barów.

Cześć z misji uzyskiwanych w tych miejscach ma związek z głównym wątkiem historii i polowaniem na Szakala. Takich zadań fabularnych jest łącznie 33. Wszystkie z nich – a także dużą część zleceń dodatkowych – bardzo starannie zaprojektowano. Rozgrywają się one w przemyślanych, odpowiednio skonstruowanych, a przede wszystkim bardzo klimatycznych lokacjach (np. warowny fort zagubiony na pustyni), obsadzonych przeciwnikami o dobrze wyważonych umiejętnościach. Poza tym mają interesujące cele: już w jednej z pierwszych misji będziesz miał sposobność zabić (albo i nie) afrykańskiego króla. Dodatkowo każde z tych głównych zadań ma swoją wersję alternatywną, którą można aktywować, korzystając z pomocy tzw. „buddies", czyli kompanów głównego bohatera (patrz: ramka powyżej). W momencie otrzymania zlecenia dzwoni do ciebie wirtualny współpracownik, który sugeruje, że ma pewien pomysł mogący usprawnić wykonanie misji. Najczęściej wiąże się z tym pewne dodatkowe działanie, np. dywersja, w wyniku której wrogowie przemieszczą się w miejsce, gdzie łatwiej będzie ich zaskoczyć. Dzięki temu, choć główny wątek scenariusza toczy się mniej więcej liniowo, można go w pewnym stopniu samodzielnie modyfikować.

Towarzysze broni

Kampania dla jednego gracza rozpoczyna się od wyboru jednej z dziewięciu postaci, która automatycznie staje się bohaterem scenariusza. Pozostała ósemka (oraz trzy osoby dodatkowe – kobiety) trafia do świata gry. O ile uda się zdobyć sympatię tych najemników, tzw. „buddies" (np. wykonując określone zadania), służą oni pomocą graczowi. Może ona przyjmować różne formy, z których najważniejsze to dawanie dodatkowych zleceń i wyciąganie bohatera z opresji, gdy jego energia spadnie do zera (jest to jednak możliwe tylko raz na misję).



Rozgrywka



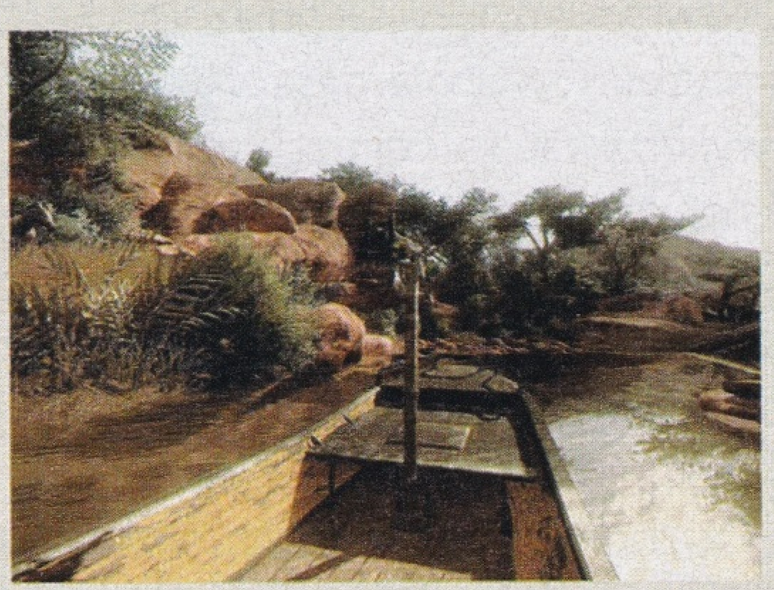
1 Po ukończeniu pierwszych misji samouczka świat Far Cry 2 otwiera się przed graczem.



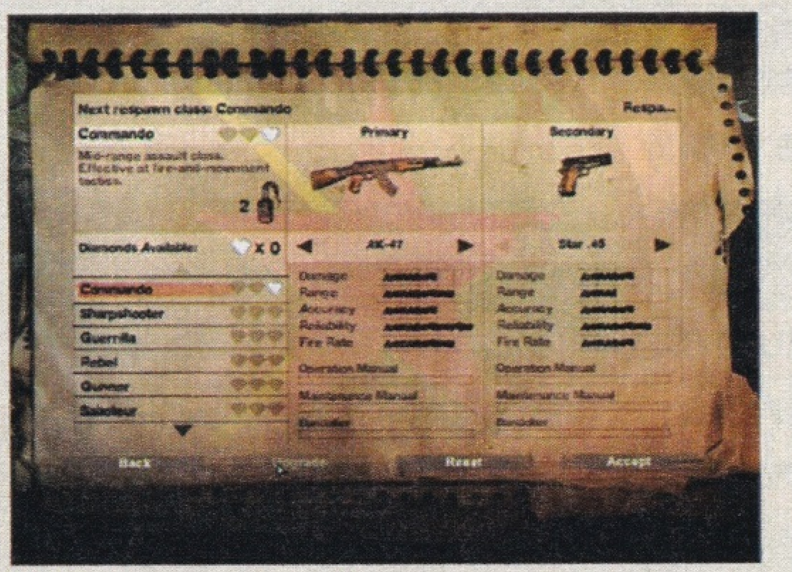
2 By odnaleźć Szakala, bohater musi nawiązać współpracę z frakcjami UFLL i APR.



3 Ciekawym elementem gry jest uzbrojenie. Z jednej strony można je modyfikować, a z drugiej jest zawodne. Karabin potrafi zaciąć się w kluczowym momencie lub nawet eksplodować w dłoni bohatera.



4 Przemieszczanie się ułatwiają najróżniejsze środki lokomocji, wśród nich także motorówki.



5 Uzupełnieniem rozgrywki jest multiplayer, który oferuje cztery tryby rozgrywki i klasy postaci.



Przemierzając świat Far Cry 2, często możesz zostać zaatakowany przez patrol lokalnych bojowników podróżujących w samochodzie terenowym.

Jedyny problem polega na tym, że lokacje, w których rozgrywają się kolejne segmenty misji, są od siebie zwykle mocno oddalone i sporo czasu poświęca się na przemieszczanie z miejsca na miejsce. Co prawda Far Cry 2 daje możliwość korzystania z różnych środków lokomocji (głównie samochodów osobowych i terenówek, choć też np. motorówek i lotni), ale podróżuje się dzięki nim tylko trochę szybciej. Afryka w Far Cry 2 to bowiem bardzo niebezpieczny fragment świata, pełen patroli, które strzelają do wszystkiego, co się rusza, w tym także bohatera. Te przypadkowe potyczki zaskakująco często prowadzą do śmierci, głównie dlatego, że są całkowicie nieprzewidywalne – może się np. zdarzyć, że w trakcie strzelaniny eksploduje jeep, przy którym stoi bohater. Nie pomaga również to, że Far Cry 2 nie oferuje automatycznego zapisu stanu gry (save'a zrobisz wyłącznie w określonych lokacjach). W tego typu „losowych" starciach wychodzą też na jaw drobne błędy sztucznej inteligencji. Od czasu do czasu przeciwnicy rozbijają się pojazdami lub zamiast atakować własną bronią próbują wykorzystać karabin zamontowany na jeepie, wystawiając się na ostrzał.

Niewygodny system zapisu, przypadkowe śmierci bohatera i złożony sposób leczenia ran składają się na dość wysoki poziom trudności. I dziwią, bowiem nie są zgodne z panującym obecnie trendem do upraszczania gier. W to nietypowe tempo gry wchodzi się dopiero po kilku godzinach, a wtedy staje się ona poważną, dojrzałą, wymagającą rozrywką. Nie zmienia to jednak faktu, że osoby szukające bezstresowego relaksu mogą narzekać.

Warto jednak podjąć wyzwanie, jakie rzuca dzieło studia Ubisoft Montreal, bo dawno już nie było produkcji, która tak urzekałaby atmosferą. Wirtualna Afryka zniewala zapierającymi dech w piersi krajobrazami, intensywnością barw, toczącym się w tle życiem. Już teraz po sawannie biegają zebry (nieraz wpadając pod pędzące terenówki), w oazach pasą się woły i antylopy, a twórcy planują już dodanie łatki z drapieżnikami. Całość wygląda szczególnie dobrze, gdy świat rozświetlony jest słońcem – dlatego to jedyny jak dotąd tytuł, przy którym żałowałem, że zastosowano zmienny cykl pór dnia i nocy. Jak się prezentuje gra np. o świcie, można sprawdzić w filmie zamieszczonym na naszym DVD. Warto, bowiem wrażenie, jakie robi Far Cry 2, to w dużej mierze zasługa fantastycznej oprawy graficznej.

O next-genowym charakterze dzieła Ubisoftu świadczą też technologie wykorzystane do wykreowania wirtualnego świata – m.in. system symulujący rozprzestrzenianie się ognia. Twórcy wiedzą, że to jeden z mocniejszych atutów tej produkcji, dlatego miotacz płomieni udostępniają już na samym początku. O ile jednak w pierwszej chwili nie robi on większego wrażenia, tak obserwowanie tego, co dzieje się z ogniem na suchych obszarach, przyprawia o dreszcze. Całości dopełnia porywająca oprawa muzyczna, oparta na afrykańskich instrumentach.

Podsumowanie: Far Cry 2 to fantastyczna gra akcji, wyróżniająca się w swoim gatunku. Do poważnej, wciągającej fabuły (z sekretem) dodaje bardzo satysfakcjonującą rozgrywkę. Uznanie należy się twórcom za odważną decyzję, by pójść na przekór ostatnim trendom i np. nie obniżać poziomu trudności. W efekcie powstała poważna produkcja stanowiąca niemałe wyzwanie. Jej ukończenie da każdemu ogromną satysfakcję.

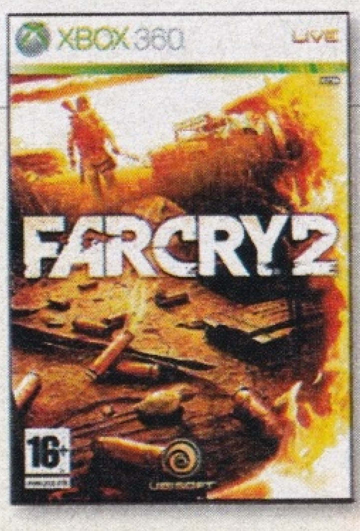
Tymon Smektała | F77@click.pl

PLUSY
- fantastyczny świat gry
- klimat
- świetnie zaprojektowane misje

MINUSY
- wysoki poziom trudności
- brak autozapisu
- drobne nieporadności sztucznej inteligencji

Metryczka gry X360

Far Cry 2



Wydawca: Ubisoft (www.ubisoft.com)
Cena wydawcy: 219,00 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
W sprzedaży od: 24 października 2008
Producent: Ubisoft Montreal
Podobne do: Far Cry, Crysis
Internet: www.farcry2.com
Maksymalna liczba graczy: 1/16 (konsola/Xbox Live)

Inne platformy: PC PS3

PEGI: 16+

Sterowanie: myszka, klawiatura, **pad**, kierownica
Obsługiwane rozdzielczości: 480 (SD), **480p**, **720p**, **1080i**, **1080p**
Obsługiwane standardy dźwięku: stereo, **przestrzenny**
Lokalizacja: pełna, **kinowa**, tylko opakowanie i instrukcja, brak
Zapis stanu gry: w dowolnym momencie, **w punktach kontrolnych**, po etapie
Poziom gracza: Początkujący – Zaawansowany – Profesjonalista: 1 2 3 **4 5 6 7 8 9 10**

Tabela testowa

	Waga		Ocena*
Tryb dla jednego gracza			
Grywalność	7,5%	Dorosła, wciągająca klimatem rozgrywka, która porwie wszystkich fanów gier akcji.	10,0
Żywotność	7,5%	Główny scenariusz stanowi spore wyzwanie, a dzięki dodatkowym misjom rozpracowanie Far Cry 2 to zajęcie na około 30 godzin.	10,0
Różnorodność	7,5%	Misje są ciekawe, a na ich odbiór wpływa cykl pór dnia i nocy – zadania wykonywane o świcie i wieczorem to różne przeżycia.	9,50
Sztuczna inteligencja	7,5%	Przeciwnicy sterowani przez konsolę zachowują się dobrze w misjach fabularnych, nieco gorzej w przypadkowych potyczkach.	8,50
Suma	30%		**9,50**
Tryb dla wielu graczy			
Grywalność	2,5%	Solidny, wciągający tryb multiplayer zaskakuje poziomem w grze tak skoncentrowanej na kampanii dla jednego gracza, jak Far Cry 2.	8,50
Żywotność	2,5%	Trybowi wieloosobowemu trudno coś zarzucić, ale raczej nie będzie tak popularny jak rozgrywki sieciowe w innych, szybszych grach.	8,00
Różnorodność	2,5%	Cztery tryby rozgrywki (Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Diamond i Uprising) zapewniają wystarczające zróżnicowanie.	8,50
Obsługa rozgrywki	2,5%	Bezproblemowa, nie sprawia żadnych kłopotów, wybór trybów i sesji jest dobrze zorganizowany.	9,00
Suma	10%		**8,50**
Grafika			
Wygląd	10%	Fantastycznie odwzorowana Afryka urzeka wyglądem i klimatem.	9,50
Animacje	10%	Naturalne i realistyczne. Przeszkadzają sztywne animacje „buddies".	8,50
Suma	20%		**9,00**
Dźwięk			
Muzyka	5%	Fantastyczna ścieżka dźwiękowa doskonale pasuje do klimatu gry.	9,50
Efekty	5%	Efekty dźwiękowe i dialogi zrealizowano na wysokim poziomie.	9,00
Suma	10%		**9,25**
Przystępność			
Sterowanie	7,5%	W dużej mierze intuicyjne. Kłopot sprawia tylko korzystanie z mapy.	8,50
Interfejs	5%	Elementy widoczne na ekranie zawierają niezbędne informacje.	9,00
Poziom trudności	5%	Gra jest trudna nawet na najniższym poziomie.	8,00
System pomocy	2,5%	Wszystkie mechanizmy gry są odpowiednio opisane i wyjaśnione.	9,00
Suma	20%		**8,56**
Wykonanie techniczne			
Płynność działania	7,5%	Nie można mieć żadnych zastrzeżeń co do płynności działania gry.	9,00
Czasy ładowania	2,5%	Dość długie – to kłopot tym większy, że często się ginie.	7,50
Suma	10%		**8,63**

Wynik testu



Spodziewałem się, że Far Cry 2 będzie dobrą produkcją, ale klasa, jaką przy tym tytule pokazali programiści z Ubisoft Montreal, i tak mnie zaskoczyła. To doskonała produkcja, która ma wszystko to, co mieć powinna udana gra akcji: ogromną grywalność, pasjonującą fabułę, zapadające w pamięć lokacje i bohaterów. Mój prywatny kandydat do tytułu gry roku!

F77@click.pl

Tryb dla jednego gracza	30%	**9,50**
Tryb dla wielu graczy	10%	**8,50**
Grafika	20%	**9,00**
Dźwięk	10%	**9,25**
Przystępność	20%	**8,56**
Wykonanie techniczne	10%	**8,63**
Ocena końcowa		**9,00**

Opis metryczki gry znajduje się na str. 106.

* Skala od 1 do 10

Wersje na inne platformy

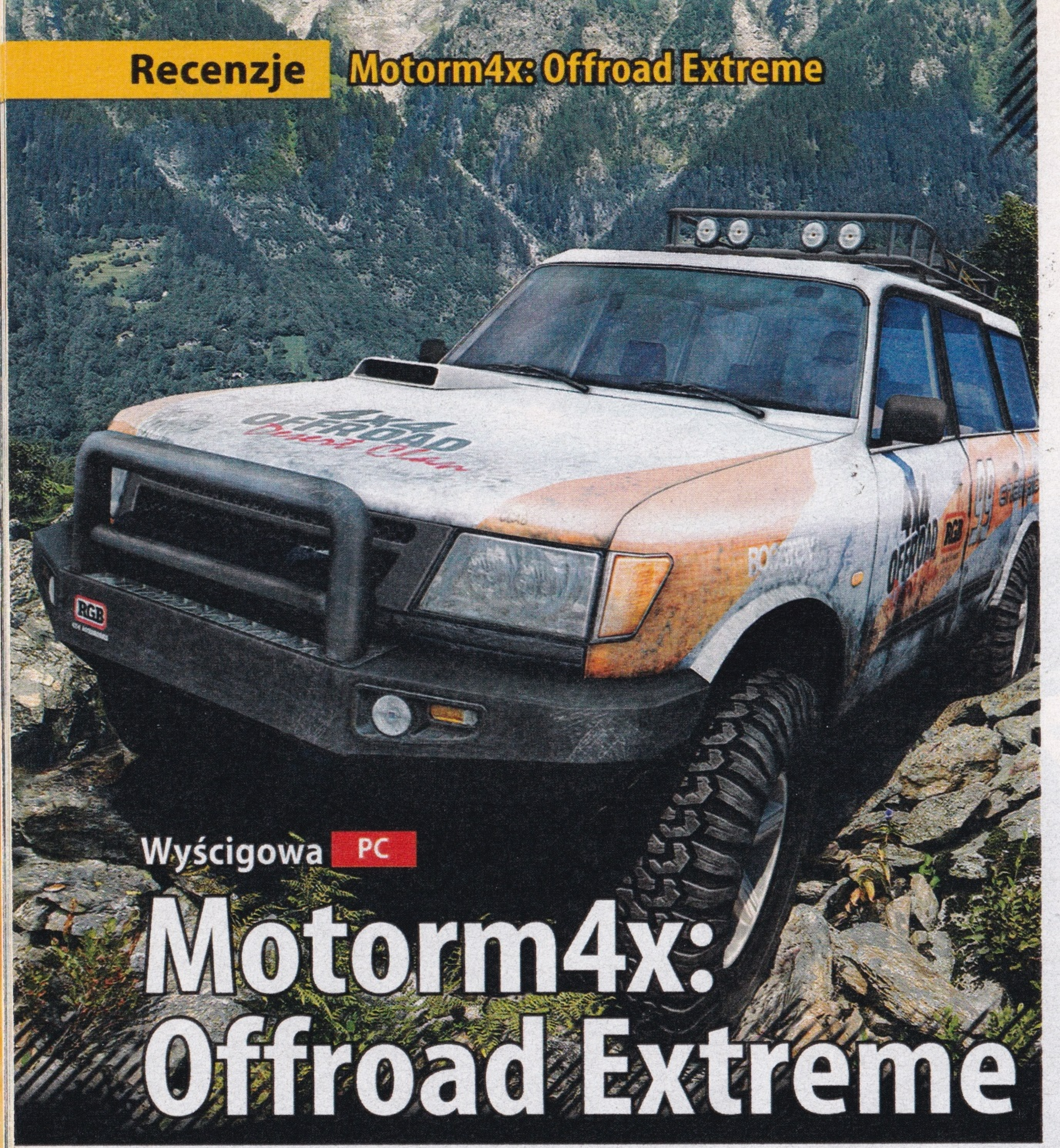
Far Cry 2 to multiplatformowa gra next-genowa, co oznacza, że ukaże się zarówno na komputerach osobistych, jak i konsolach Xbox 360 i PlayStation 3. O ile dwie ostatnie edycje są niemal identyczne, wersja PC różni się od nich pewnymi szczegółami – pojawia się możliwość zapisania gry w dowolnym momencie, nieco bardziej szczegółowa jest również oprawa graficzna. Więcej kłopotu sprawia natomiast, jak to na komputerach, właściwa konfiguracja gry sieciowej.



W niektórych sklepach, kupując grę, dostajesz też torbę.



EDITORS CHOICE
GAMESHARK
Ocena: 100/100
Obudź W Sobie Diabla
DEVIL MAY CRY 4
PC DVD-ROM
WYŁĄCZNIE W WERSJI PC:
• 120 FPS!
• TURBO MODE!
• LEGENDARY DARK KNIGHT MODE!
• SOUNDTRACK Z GRY- EKSKLUZYWNY DODATEK, DOSTĘPNY WYŁĄCZNIE DLA POLSKICH GRACZY!
PREMIERA 19.09.2008*
PC DVD-ROM
CAPCOM
www.gram.pl/DMC4
onet.pl
PL
WERSJA KINOWA
99,90 ZŁOTYCH
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT
gram.pl
©CAPCOM CO., LTD. 2008 WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. "PlayStation logo", "PLAYSTATION" i "PS3" są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, i logo Xbox są znakami handlowymi grupy Microsoft.
*Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.



Wyścigowa PC

Motorm4x: Offroad Extreme

Najlepszy dowód na to, że pasja znaczy więcej od wielkiego budżetu – oto gra garstki zapaleńców, która okazuje się najlepszym symulatorem terenówek na PC.

Motorm4x: Offroad Extreme to gra, o jakie ostatnimi czasy coraz trudniej. Dziś szanse na oficjalną premierę mają tylko tytuły firmowane przez wielkich wydawców, tworzone przez minimum kilkudziesięcioosobowe zespoły dysponujące ogromnym budżetem. Tymczasem za tę produkcję odpowiada niewielkie czeskie studio The Easy Co., którego trzon stanowi zaledwie pięć osób!

Całość to wyraz pasji i uwielbienia, jaką twórcy mają dla samochodów terenowych. To bardziej symulacja niż gra wyścigowa, odwzorowuje bowiem dziesiątki parametrów wpływających na jazdę autem z napędem na cztery koła – od jego masy, przez warunki drogowe i pogodowe, aż po takie detale, jak włączony lub wyłączony dyferencjał tylnej osi.

O tym, że liczy się tu nie miejsce na mecie, a po prostu przemierzanie kolejnych wertepów, świadczy też struktura rozgrywki. Gra toczy się na wyciętym w kształt kwadratu obszarze (najpierw jest to łagodnie pofałdowane, lekko skaliste przedgórze Alp, potem można jeździć także na zaśnieżonych terenach za północnym kołem podbiegunowym i w spalonej słońcem dolinie Gibbona), na którego mapie zaznaczone są punkty z różnych względów istotne dla zabawy: zakłady mechaników, stacje benzynowe, miejsca rozgrywania kolejnych zawodów. Już więc samo dojechanie do wybranej lokacji daje okazję do przetestowania prawdziwych możliwości samochodów 4x4.

Również dostępne w grze dyscypliny raczej nie zmuszają do konkurowania z innymi kierowcami. Spośród czterech ich rodzajów tylko jedna to tradycyjny wyścig (taką też nosi nazwę: „Wyścig"), w którym toczy się bezpośrednią rywalizację na wytyczonym wśród bezdroży torze. Szybkość jazdy liczy się jeszcze w „Wyścigu z czasem", gdzie celem jest przejechanie odcinka w określonym czasie. Dwie kolejne konkurencje stawiają już wyłącznie na uważne prowadzenie samochodu, nieraz po bardzo trudnych, mocno skalistych odcinkach: „Rajd wyczynowy" mierzy, w jakim tempie uda się pokonać wyznaczony chorągiewkami tor, „Poszukiwanie drogi" każe samodzielnie odnajdywać najlepszą trasę między punktami kontrolnymi.

Fani terenówek powinni zainteresować się tym tytułem nie tylko dlatego, że dotyczy ich ulubionych samochodów – tu ważne jest też uczucie, z jakimi wozy te są w grze potraktowane. Zdobyte i zakupione w trakcie rozgrywki auta można modyfikować w warsztacie, instalując w nich najróżniejsze części wpływające na jazdę. Na pochwałę zasługują też szczegółowo wykonane modele oraz odwzorowanie tego, jak zachowują się one na drogach (i bezdrożach). Niestety tak małe studio nie mogło liczyć na zdobycie licencji na wykorzystanie autentycznych marek, ale miłośnicy 4x4 bez problemu rozpoznają najbardziej klasyczne samochody z tego segmentu.

Podsumowanie: Motorm4x: Offroad Extreme to produkcja udana i dopracowana – zaskakująco, biorąc pod uwagę fakt, że odpowiedzialny za nią jest bardzo nieliczny zespół. Mimo ograniczeń udało mu się jednak stworzyć grę nie tylko dla zapaleńców, ale i dla wszystkich miłośników motoryzacji. A na dodatek taką, która w Polsce ukaże się w bardzo atrakcyjnej cenie.

Tymon Smektała | F77@click.pl

PLUSY

- realizm
- najlepsza symulacja 4x4 na PC

MINUSY

- wysoki poziom trudności
- brak trybu dla wielu graczy

Metryczka gry PC

Motorm4x: Offroad Extreme
Wydawca: City Interactive
Cena wydawcy: 19,99 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
W sprzedaży od: już jest
Producent: The Easy Co.
Podobne do: 4x4 Evolution
www.theeasyco.com



Inne platformy: brak
PEGI: 7+

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	40%	7,75
Wielu graczy	0%	–
Grafika	20%	7,75
Dźwięk	10%	7,00
Przystępność	20%	8,06
Wykonanie	10%	9,00
Ocena		7,86

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

Rozgrywka



1 Gra rozpoczyna się od zadania dotarcia do warsztatu stojącego przy jednej z górskich dróg.



2 Jedna z pierwszych konkurencji to „Rajd wyczynowy". Tu widać, czym ta gra różni się od innych.




3 Świat gry eksplorować można bez większych ograniczeń. Poza przeszkodami terenowymi (i nielicznymi samochodami przemierzającymi drogi) są w nim także ludzie, których na szczęście nie da się przejechać.



4 Jedną z ciekawszych opcji jest możliwość wyjścia z auta i dokonania oceny jego uszkodzeń.



5 Jeździ się nie tylko w Alpach, ale i za kołem biegunowym oraz na afrykańskim pustkowiu.



Casey Stoner
Alex de Angelis
Andrea Dovizioso
Colin Edwards
Chris Vermeulen
Anthony West
Randy de Puniet
John Hopkins
Toni Elias
Pierwszy
Polak
w Moto GP
!
Dani Pedrosa
Marco Melandri
Valentino Rossi
Jorge Lorenzo
Sylvain Guintoli
James Toseland
Shinya Nakano
Loris Capirossi
Nicky Hayden
MotoGP08
... liczy się tylko prędkość!
Premiera: 24.10.2008*
Cena 99,90zł oraz polska wersja językowa dotyczą jedynie wersji komputerowej
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT
PLAYSTATION 3
XBOX 360
PC DVD ROM
3+
www.pegi.info

MMORPG PC

Warhammer Online: Age of Reckoning



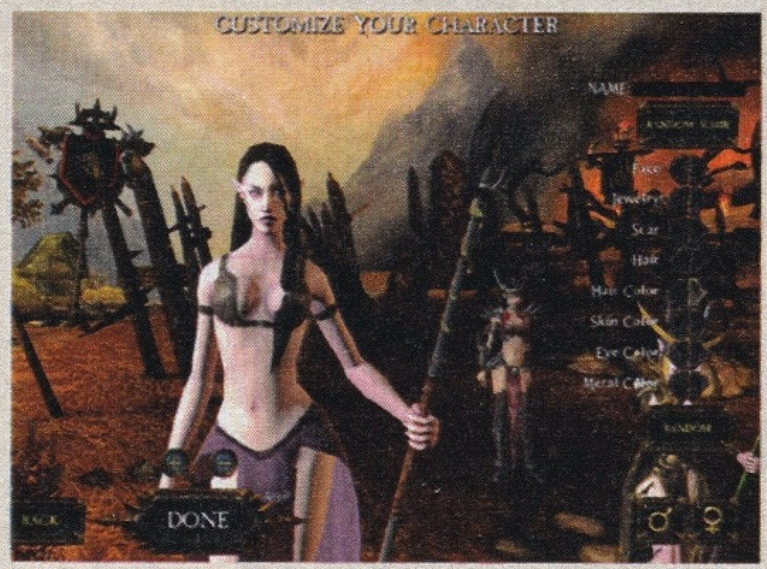
Kolejna sieciowa gra RPG, której twórcy chcą przebić sukces World of Warcraft, mierzony obecnie już w 11 milionach użytkowników. Już dawno nikt nie był tak blisko...

Trudno pisać o sieciowych RPG – tzw. MMORPG – nie wspominając o World of Warcraft. W swoim gatunku gra ta odniosła największy sukces, tak duży, że wszystkie wydawane w nim produkcje są z nią zestawiane. Zwykle porównania te wypadają na niekorzyść nowych tytułów, gorzej przemyślanych, mniej dopracowanych i nie tak wciągających. Warhammer Online miał jednak szanse na powodzenie – stoi za nim doświadczony zespół programistów (Mythic Studios, twórcy Dark Age of Camelot) i potężny wydawca, zaś całość bazuje na licencji popularnego papierowego systemu RPG. Czy ją wykorzystał?

W przeciwieństwie do twórców innych produkcji MMORPG autorzy Warhammer Online: Age of Reckoning zrozumieli, że jeśli World of Warcraft radzi sobie doskonale, to dlatego, że zaproponowane w nim rozwiązania po prostu podobają się graczom. W związku z tym wiele mechanizmów rozgrywki czy pomysłów na jej zorganizowanie przeniesiono niemal bezpośrednio od konkurenta. Każdy, kto miał styczność z World of Warcraft, niemal od razu poczuje się tu jak w domu – ułożenie ikonek interfejsu, sposób prezentowania zadań do wykonania czy prowadzenia walki jest niemal identyczny. Podobnie jak w dziele studia Blizzard, również i tutaj akcja toczy się na ogromnej mapie, po której podróżować można bez ograniczeń. Podstawy gry bazują więc na świetnych wzorcach i zapewniają rozrywkę na porządnym poziomie – warto jednak dodać, że World of Warcraft został wydany w 2004 roku, a cztery lata, które minęły od jego premiery, poświęcono na doszlifowanie szczegółów, które ostatecznie przekładają się na jakość gry MMO. Twórcy Age of Reckoning mają to jeszcze przed sobą.

Do podstaw podpatrzonych u konkurenta Mythic Studios dodało kilka autorskich pomysłów. Pełny tytuł gry twórcy skracają do akronimu WAR, czyli WOJNA. Nie przez przypadek. W świecie Age of Reckoning trwa nieustający konflikt pomiędzy rasami: elfy walczą ze swoimi mrocznymi pobratymcami, krasnoludy ścierają się z orkami i goblinami, a ludzie z siłami Chaosu. To pierwsza z nowości – mapa podzielona jest

Rozgrywka



1 Grę rozpoczyna stworzenie postaci. Wybór rasy wpływa m.in. na dostępne profesje.



2 Każda z frakcji zaczyna w innym zakątku mapy. Dla mrocznych elfów to Blighted Isle.



3 Najciekawszym pomysłem zastosowanym w Warhammer Online jest system tzw. Public Quest (zadań publicznych). Wszyscy gracze znajdujący się w określonym miejscu mapy otrzymują misję, którą wspólnie wykonują.



4 W wielu lokacjach gry nieustannie toczy się wojna pomiędzy reprezentantami różnych frakcji.



5 Doskonale pomyślany Tome of Knowledge to skarbnica informacji o świecie Warhammer.

na strefy, o kontrolę nad którymi rywalizują ze sobą reprezentanci różnych frakcji. Na każdym z serwerów rozkład sił jest inny, na dodatek zmienia się wraz z aktywnością graczy stojących po obu stronach.

Szalę zwycięstwa przechylać można na kilka sposobów. Najprostszym jest wykonywanie misji przygotowanych przez twórców, w których walczy się z przeciwnikami kierowanymi przez komputer. To oczywiście standard w grach MMORPG, dlatego też ma niewielki wpływ na stan globalnej wojny. W dużo większym stopniu oddziałują nań innego rodzaju zadania – tzw. Battlefield Objectives, Scenarios i Public Quest. Wszystkie (może z wyjątkiem tych pierwszych) wymagają współpracy z innymi graczami.

Tę zaś w Warhammer Online rozwiązano bardzo ciekawie. W Age of Reckoning nie ma konieczności tworzenia drużyn czy wspólnego logowania się z przyjaciółmi. Zastosowano tu mechanizmy, które pozwalają na współdziałanie z kompletnymi nieznajomymi. Jednym z nich są wspomniane już zadania typu Public Quest, umieszczone w konkretnych lokacjach świata. Wszyscy, którzy znajdą się w takim miejscu, otrzymują komunikat o celu – może to być np. pokonanie określonej liczby konkretnych wrogów lub powalenie ogromnej bestii, która nagle pojawia się na mapie. Nie wymaga to żadnych przygotowań czy opracowywania taktyki – zadania są proste, intuicyjne, pomyślane tak, by mogły wziąć w nich udział postacie na każdym poziomie zaawansowania. Równie emocjonujące są Battlefield Objectives, punkty na mapie, w okolicy których zwolennicy przeciwnych frakcji walczą ze sobą i wykonują zadania, oraz Scenarios, oparte na podobnych zasadach, ale rozgrywane w tzw. instantach, czyli na małych, oddzielnych mapach, do których przenoszą się gracze.

Wymienione wyżej pomysły są na tyle udane, że niezależnie od dalszych losów Warhammer Online warto uznać je za standard w gatunku MMORPG i wykorzystywać we wszystkich przyszłych produkcjach tego typu. W niezwykły sposób ułatwiają bowiem wejście w wirtualny świat i zwiększają jego atrakcyjność nawet dla tych, którzy np. nie mają odwagi zagadywać innych lub brak im czasu, by opracowywać wspólne taktyki z członkami swojej gildii. Dodatkowo wspaniałą pomocą jest Tome of Knowledge, rodzaj notatnika, który w czytelny sposób zapisuje wszystkie informacje o zadaniach, napotkanych wrogach, postaciach itd.

Dzięki solidnym fundamentom i wspomnianym wyżej rozwiązaniom pierwszy kontakt z Warhammer Online jest porywający. Tym bardziej że na samym początku gracz co krok jest nagradzany – za wykonywane zadania, za odkryte lokacje, za pokonanie nowych przeciwników, za udział w zadaniach



Gobliny to jedna z ciekawszych ras świata Warhammer Online – dlatego cieszy się dużą popularnością.

publicznych czy scenariuszach. Niestety, kiedy zaczyna się wydawać, że WAR może zagrozić pozycji World of Warcraft, tempo rozgrywki spada, osiągnięcie kolejnego poziomu doświadczenia zajmuje coraz więcej czasu i początkowy zapał zaczyna powoli znikać. Starcza go na 30 dni abonamentu, który kupuje się razem z pudełkową wersją gry, ale obecnie tylko najwięksi fani gatunku – lub świata Warhammer – zechcą ten czas przedłużyć.

Podsumowanie: Recenzowanie gry MMO po kilku tygodniach od jej premiery to zawsze loteria – produkcje te mocno zmieniają się zaraz po wydaniu, więc dobrze można ocenić tylko ich potencjał. O ich żywotności decyduje natomiast zaangażowanie twórców w uwzględnianiu opinii i oczekiwań graczy, którego – jak się zdaje – studiu Mythic nie brakuje. Age of Reckoning ma realne szanse zdobyć uznanie fanów gatunku, szybko jednak muszą w świecie gry zajść zmiany, które sprawią, że pozytywne wrażenia z pierwszych kilkunastu godzin zabawy pozostaną niezmienione po miesiącu czy... roku.

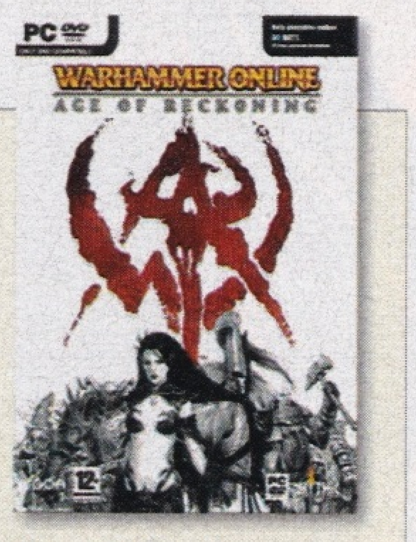
Tymon Smektała | F77@interia.pl

PLUSY
- innowacyjne pomysły na organizację rozgrywki
- dobrze odwzorowany świat systemu Warhammer
- świetny system pomocy

MINUSY
- kłopoty techniczne (łączenie z serwerem, stabilność)

Metryczka gry PC

Warhammer Online



Wydawca: EA Polska
(0 22 852 27 30, www.ea.pl)
Cena wydawcy: 139,90 zł
Najniższa cena: 113,90 zł
(Agaro.pl, www.agaro.pl)
W sprzedaży od: już jest

Producent: Mythic Entertainment
Podobne do: World of Warcraft
Internet: www.war-europe.com
Maksymalna liczba graczy: 0/ograniczona możliwościami serwera (komputer/internet)

Inne platformy: brak

PEGI: 12+, PEGI ONLINE

Sterowanie: myszka, klawiatura, pad, kierownica
Obsługiwane rozdzielczości: 1024 x 768, 1280 x 1024, 1680 x 1050, 1920 x 1200
Obsługiwane standardy dźwięku: stereo, przestrzenny
Lokalizacja: pełna, kinowa, tylko opakowanie i instrukcja, brak
Zapis stanu gry: w dowolnym momencie, w punktach kontrolnych, po etapie

Poziom gracza: Początkujący – Zaawansowany – Profesjonalista

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Konfiguracja komputera

Korzysta z shader model: SM 1.1, SM 2.0, SM 3.0, SM 4.0
Korzysta z DirectX: DX 9.0c, DX10, DX10.1

Minimalna	Wskazana	Optymalna
procesor 2,5 GHz pamięć 1 GB RAM karta graficzna z 128 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 11,5 GB miejsca na HDD	procesor 3 GHz pamięć 1 GB RAM karta graficzna z 256 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 11,5 GB miejsca na HDD	procesor 3 GHz pamięć 2 GB RAM karta graficzna z 512 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 11,5 GB miejsca na HDD

Wsparcie dla kart 3D
- GeForce 6xxx
- GeForce 7xxx
- GeForce 8xxx
- GeForce 9xxx
- GeForce 2xx
- Radeon X800/X850
- Radeon X1800/X1900
- Radeon HD 2xxx
- Radeon HD 38xx
- Radeon HD 48xx

Legenda: problemy z działaniem, działa satysfakcjonująco, działa optymalnie

Tabela testowa

	Waga		Ocena*
Tryb dla jednego gracza			
Grywalność	0%	Brak trybu dla jednego gracza.	–
Żywotność	0%	Brak trybu dla jednego gracza.	–
Różnorodność	0%	Brak trybu dla jednego gracza.	–
Sztuczna inteligencja	0%	Brak trybu dla jednego gracza.	–
Suma	0%		–
Tryb dla wielu graczy			
Grywalność	10%	Warhammer kopiuje pomysły z World of Warcraft i dodaje do nich kilka własnych. Gdy na serwerach są inni gracze, zabawa jest znakomita.	8,50
Żywotność	10%	Pierwszy zachwyt mija po kilkunastu godzinach i odkrywanie świata Warhammer Online nie bawi już tak, jak na początku.	7,50
Różnorodność	10%	Gra zawiera wiele różnorodnych zadań. Każdy znajdzie coś dla siebie. Ten element również należy ocenić wysoko.	9,00
Obsługa rozgrywki	10%	Utworzenie i aktywacja konta zaraz po premierze były kłopotliwe. Niestety wciąż są problemy ze stabilnością serwerów.	7,00
Suma	40%		**8,00**
Grafika			
Wygląd	10%	Grafika „rysunkowa" jak w World of Warcraft, ale dużo poważniejsza.	8,50
Animacje	10%	Solidne, ale zdarza się, że obiekty się przenikają.	7,50
Suma	20%		**8,00**
Dźwięk			
Muzyka	5%	Motywy muzyczne świetnie budują klimat fantasy i... wojny.	8,50
Efekty	5%	Wykonane porządnie, ale nie porywająco. Solidny, średni poziom.	7,50
Suma	10%		**8,00**
Przystępność			
Sterowanie	7,5%	Typowe dla gier MMORPG.	8,00
Interfejs	5%	Bardzo wygodny, dodatkowo można go samodzielnie konfigurować.	9,00
Poziom trudności	5%	Na początku umiarkowany, później rośnie, ale w rozsądnym tempie.	8,00
System pomocy	2,5%	Pełen podpowiedzi Tome of Knowledge pozwala na grę nowicjuszom.	9,50
Suma	20%		**8,44**
Wykonanie techniczne			
Płynność działania	7,5%	Bez zarzutów, choć przy wyższych ustawieniach grafiki gra zwalnia.	8,00
Czasy ładowania	2,5%	W normie, typowe dla gatunku MMORPG.	8,00
Suma	10%		**8,00**

Wynik testu



Nie spodziewałem się, że Warhammer Online tak mi się spodoba. Przez kilka pierwszych dni myślałem tylko o tym, by wrócić do rozgrywki – a tak nie czułem się od czasów... pierwszego Diablo. Gra ma ogromny potencjał i może stać się jednym z największych tytułów w swoim gatunku – pod warunkiem, że jej twórcy wezmą się do pracy i szybko uwzględnią opinie i sugestie graczy.

F77@click.pl

Tryb dla jednego gracza	0%	–
Tryb dla wielu graczy	40%	8,00
Grafika	20%	8,00
Dźwięk	10%	8,00
Przystępność	20%	8,44
Wykonanie techniczne	10%	8,00
Ocena końcowa	1 2 3 4 5 6 7 8	**8,09**

Opis metryczki gry znajduje się na str. 106.

* Skala od 1 do 10



Akcja PC

Crysis Warhead

Warhead to samodzielny dodatek do najpiękniejszej gry komputerowej w dziejach. Jest od niej jeszcze ładniejszy!

Wystarczy przez chwilę oglądać rozgrywkę przy ustawionych na odpowiednio wysokim poziomie detalach, by bez wątpliwości móc stwierdzić: Crysis się nie zestarzał, a poprawienie płynności i jeszcze większe uszczegółowienie tekstur sprawiają, że poprzeczka dla konkurencji znów została zawieszona wysoko. W dodatku, jak utrzymuje producent, do komfortowej zabawy wystarczy komputer za ok. 1700 złotych (oczywiście nie taki z supermarketu – musi być starannie skonfigurowany).

Poza grafiką dodatek do Crysisa nie wprowadza wielu zmian, ale sprawia, że gra staje się bardziej dynamiczna. Tym razem wcielasz się nie w Nomada, tak jak ostatnio, ale Psychola – brytyjskiego kolegę z oddziału, który najbardziej ceni sobie rozwiązania siłowe. W Warheadzie, który jest prawie dwukrotnie krótszą od podstawki grą (na jej ukończenie wystarczy 6 godzin spędzonych przed PC), upchnięto więcej wybuchów niż w całym Crysisie! Trup ściele się naprawdę gęsto, a dawana przez kombinezon możliwość ukrywania się służy nie do tego, by przemknąć niezauważonym, ale by spowodować jeszcze większe zniszczenia.

Pewną wadą gry jest to, że nie oferuje już ona tak epickiego rozmachu jak poprzedniczka. Zwrotów akcji jest stosunkowo niewiele, choć jako że fabuła toczy się równolegle do wydarzeń z Crysisa, efekt zaskoczenia po zamrożeniu dżungli jest już nie do uzyskania. Ogólnie fabuła schodzi na dalszy plan, choć twórcy z węgierskiego studia Crytek naprawili błąd oryginału i dodali efektowną końcówkę.

Nietypowo został za to potraktowany multiplayer. W pudełku z Warheadem znajdują się dwie płyty: na jednej jest tryb single, a na drugiej osobny, przeznaczony tylko dla wielu osób tytuł, Crysis Wars. Kilka nowych map i trybów cieszy, szkoda tylko, że na tych samych serwerach nie mogą grać przeciw sobie posiadacze podstawowej wersji Crysisa i samodzielnego dodatku.

Podsumowanie: Zmian nie jest wiele, ale niemal wszystkie pchają Crysisa w dobrą stronę. Jak na tytuł, za który wydawca nie życzy sobie pełnej ceny, jest całkiem nieźle.

Maciej Kuc | teut@click.pl

PLUSY
- dużo wartkiej, efektownej akcji
- poprawiona oprawa graficzna
- rozbudowany multiplayer

MINUSY
- krótki czas potrzebny na ukończenie trybu dla jednego gracza
- niewiele nowych elementów

Metryczka gry PC

Crysis Warhead



Wydawca: EA Polska
Cena wydawcy: 79,90 zł
Najniższa cena: 63,99 zł (3kropki, 3kropki.pl)
W sprzedaży od: 19 października 2008
Producent: Crytek Hungary
Podobne do: Crysis, Far Cry 2
www.ea.com/crysis/
Inne platformy: brak
PEGI: 16+

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	30%	6,88
Wielu graczy	10%	7,25
Grafika	20%	8,75
Dźwięk	10%	8,00
Przystępność	20%	7,88
Wykonanie	10%	7,13
Ocena		**7,63**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

Rozgrywka



1 Warhead zaczyna się podobnie jak poprzednik, choć widać też pewne inspiracje ostatnią odsłoną Call of Duty. Gracz rzucany jest od razu na pole bitwy, zewsząd otaczają go wybuchy, zaś trasa, którą ma pokonać, pozwala na szybkie zapoznanie się ze sterowaniem.



2 Poruszanie się za pomocą pojazdów zajmuje około 30% gry. Szkoda, że zabrakło jakichkolwiek wehikułów zdolnych wznieść się wysoko nad ziemię. Przez dłuższy czas kierujesz więc uzbrojonymi dżipami i pojazdami lepiej opancerzonymi...



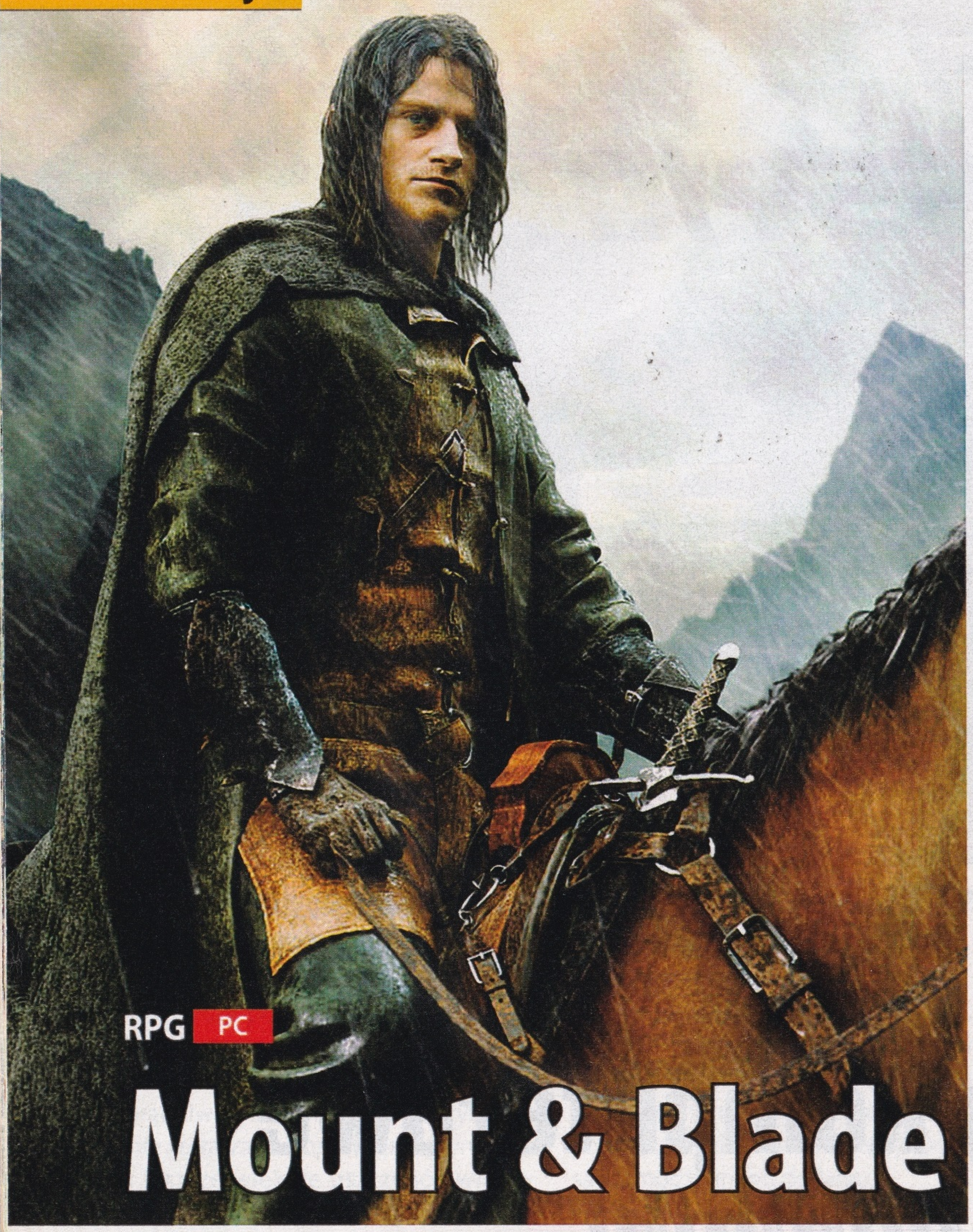
3 ...by zaraz po połowie gry przenieść się do pociągu wyposażonego w stacjonarne działka. Korzystanie z nich jest bardzo opłacalne. Mają one nielimitowaną amunicję, nie można jednak prowadzić ciągłego ognia, bo broń się przegrzeje.



4 Podobnie jak w Crysisie, akcja nagle z tropikalnej dżungli przeskakuje do świata skutego lodem, zaś w charakterze przeciwników pojawiają się obcy. Warunki atmosferyczne nie wpływają jednak na rozgrywkę, bohater nie traci energii na mrozie.



5 Finałowy pojedynek z bossem w pewnym stopniu rekompensuje nieciekawe zakończenie pierwszego Crysisa. Szkoda tylko, że najlepsza broń w grze (na obrazku) pojawia się bardzo późno, przez co nie ma wielu okazji, by z niej postrzelać.



RPG PC

Mount & Blade

Ta gra potrafi wciągnąć na długie godziny, ale przekonają się o tym tylko ci, którzy przymkną oko na jej wady.

Akcja Mount & Blade, połączenia gry RPG i strategicznej, rozgrywa się w Calradii, krainie przypominającej średniowieczną Europę. Jak zwykle w produkcjach tego typu, zabawę zaczyna stworzenie postaci – ciekawostką jest możliwość zadecydowania o pochodzeniu bohatera. Może on być np. synem ubogiego szlachcica, który dzieciństwo spędził na ulicach wielkiego miasta. Wybierasz także powód, dla którego wyruszasz na poszukiwanie przygód (np. chęć zemsty). Szkoda, że określone tak tło fabularne nie ma większego wpływu na dalszą grę.

Zabawę rozpoczynasz na granicy kilku królestw Calradii. Kierunek podróży zależy tylko od ciebie – gra nie posiada żadnej narzuconej przez twórców fabuły. Odwiedzasz więc wsie, zamki oraz miasta, rozmawiasz z ich mieszkańcami, szukasz zadań do wypełnienia. Wykonując misje, zyskujesz zaufanie konkretnych bohaterów oraz sławę w regionie. Możesz także działać z własnej inicjatywy i np. napadać na karawany handlowe oraz sprzedawać łupy. Najlepiej jednak wybrać sobie jedno z państw, zdobyć zaufanie kilku tamtejszych lordów, potem zaś samego króla. Z czasem składasz przysięgę wierności koronie i otrzymujesz lenno – własną wieś pod zarząd. Świat Mount & Blade jest rozległy i zróżnicowany, zarówno pod względem wyglądu odwiedzanych miejsc, jak i napotykanych postaci niezależnych. Niestety, problemem jest automatyczne generowanie wypowiadanych przez nie kwestii. W większości są one nieskładne i brzmią sztucznie. Sprawy nie polepsza też niska jakość polskiego tłumaczenia.

O ile eksploracja świata odbywa się na mapie całej krainy, tak podczas walk przenosisz się do mniejszych lokacji, gdzie otrzymujesz kontrolę nad swoją postacią. U twego boku stają wtedy zwerbowani wcześniej wojownicy. Nieco zawiodła mnie mała liczba jednostek równocześnie biorących udział w batalii. Nawet jeśli twoja drużyna liczy ponad setkę żołnierzy, to walczy zaledwie kilkudziesięciu, pozostali pojawiają się (dosłownie znikąd), zastępując poległych towarzyszy. Podczas potyczki możesz dosiadać konia. Walka z grzbietu zwierzęcia jest niewygodna. Strzelanie z łuku (słabo wykonane nawet „pieszo") należy od razu sobie odpuścić, najlepiej korzystać ze sporego zasobu broni białej (miecze, szable, halabardy, topory itp.).

Podsumowanie: Mount & Blade ma niestety sporo błędów i niedoróbek. W oczy rzuca się także mocno przestarzała oprawa graficzna. Szczególnie śmieszy sztywna i nienaturalna animacja ruchów postaci oraz koni. A jednak mimo wszystkich wad tej produkcji bawiłem się przy niej zaskakująco dobrze. To zasługa faktu, że gra oferuje dużą swobodę w rozwoju postaci i działaniu – praktycznie niespotykaną w gatunku. Fani RPG powinni sprawdzić Mount & Blade.

Marcin Traczyk | emter@click.pl

PLUSY

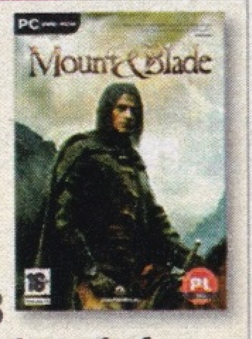
- swoboda działania
- system rozwoju postaci
- emocjonujące walki

MINUSY

- nie najlepsze sterowanie
- przestarzała oprawa graficzna
- niska jakość polonizacji

Metryczka gry PC

Mount & Blade
Wydawca: CD Projekt
Cena wydawcy: 99,90 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
W sprzedaży od: 23 października 2008
Producent: TaleWorlds
Podobne do: serii Heroes of Might & Magic
www.taleworlds.com



Inne platformy: brak
PEGI: 16+

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	40%	7,13
Wielu graczy	0%	–
Grafika	20%	4,00
Dźwięk	10%	6,75
Przystępność	20%	7,38
Wykonanie	10%	7,25
Ocena		**6,53**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

Rozgrywka



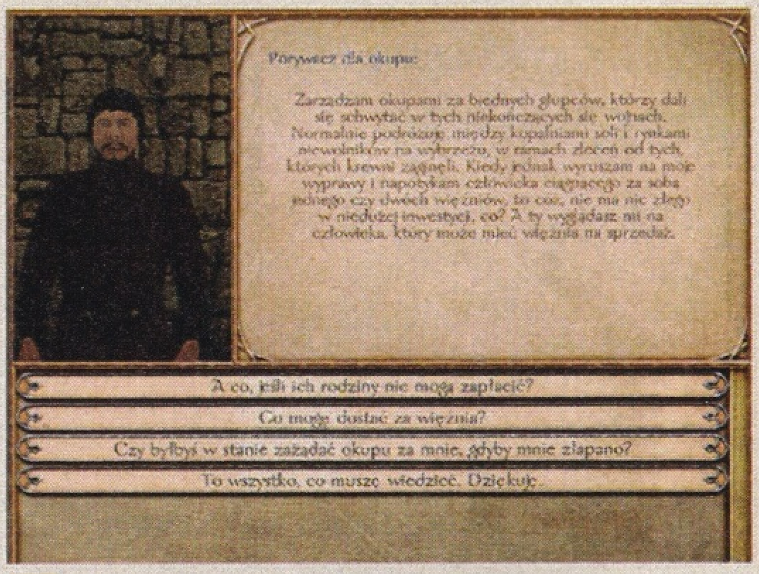
1 Przed rozpoczęciem zabawy tworzysz postać, decydując m.in. o jej płci i wyglądzie.



2 Podróżując po Calradii, napotykasz inne drużyny, odwiedzasz też wsie, miasta i zamki.



3 Podczas starć prowadzisz do walki zwerbowanych wcześniej żołnierzy, jednak ich liczba nie przekracza kilkudziesięciu (przy większej drużynie reszta wojsk zostaje w odwodzie).



4 Generowane automatycznie kwestie dialogowe często są sztuczne i mało zrozumiałe.



5 Turnieje rycerskie pozwalają zarobić oraz zdobyć dodatkowe punkty doświadczenia.

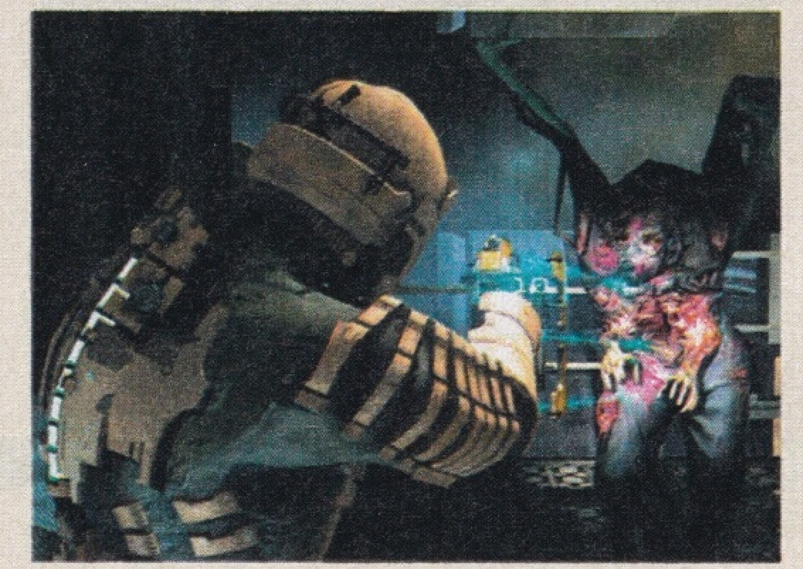
Akcja PC PS3 X360

Dead Space

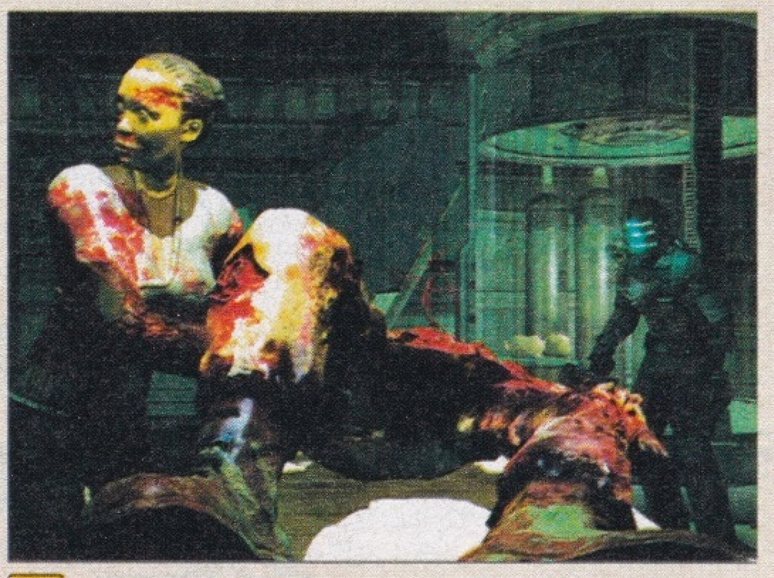


Gigantyczny statek górniczy dryfuje na orbicie odległej planety. Inżynierowie wysłani z misją ratunkową wdają się w makabryczną walkę o przetrwanie. Czy ktoś w kosmosie usłyszy ich krzyk?

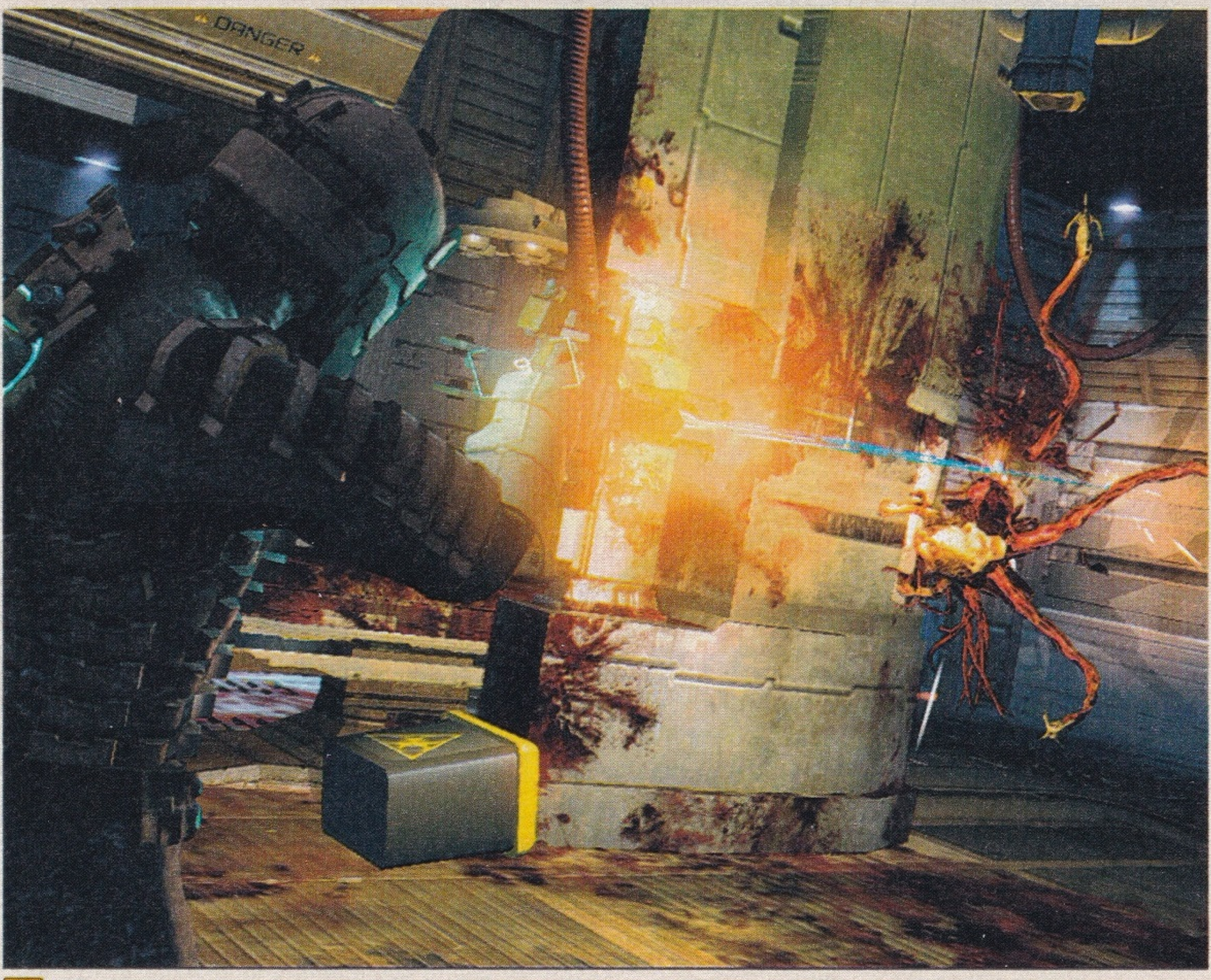
Rozgrywka



1 Część załogi Ishimury uległa mutacji i zmieniła się w krwiożercze potwory.



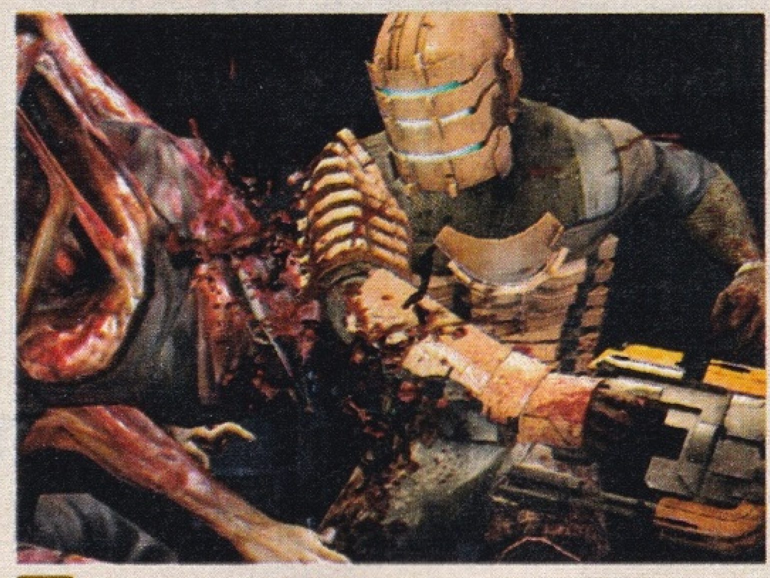
2 Pozostała przy życiu garstka walczy o życie pomimo otaczających okropności.



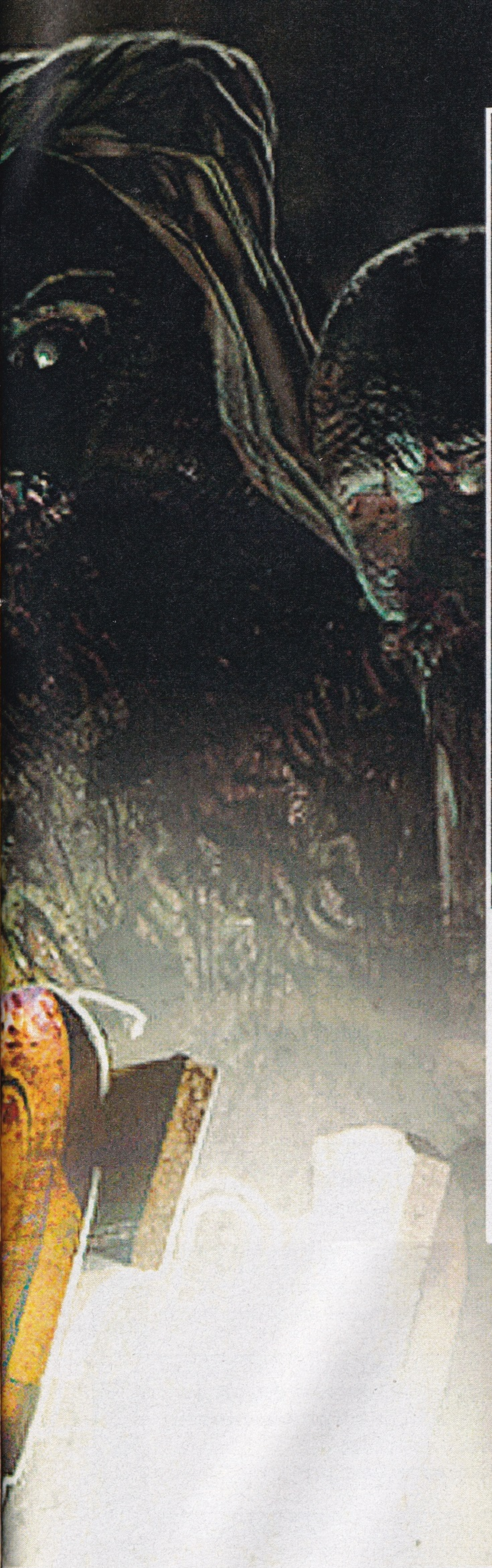
3 W walce z mutantami wykorzystujesz m.in. palnik laserowy. Najskuteczniejszą techniką neutralizacji przeciwnika jest pozbawienie go kończyn. Strzelaj celnie, ponieważ w grze dość trudno o dodatkową amunicję.



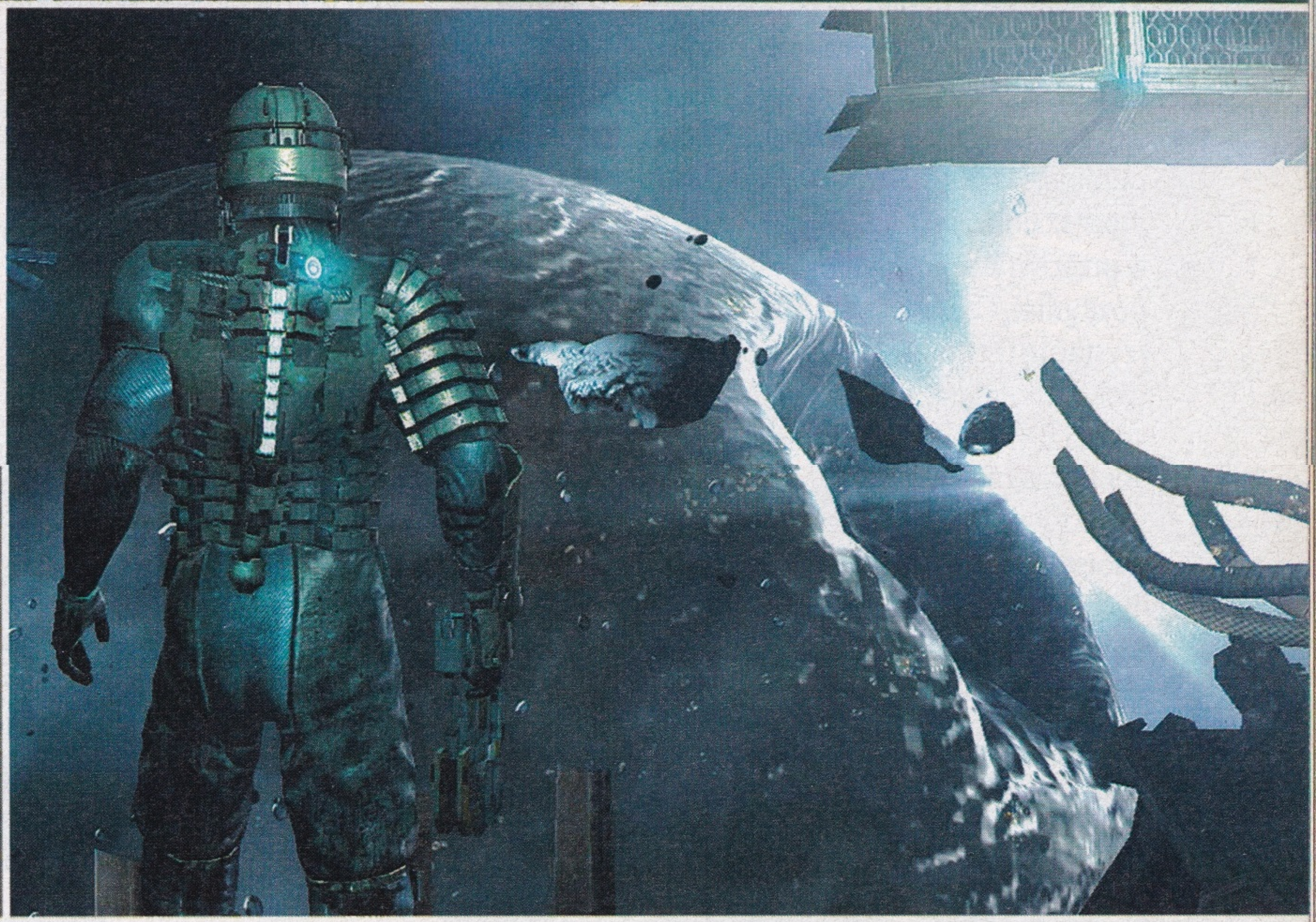
4 W arsenale znajduje się również miotacz ognia. Wykorzystuj go przeciwko pełzającym wrogom.



5 Gdy zabraknie amunicji, pozostaje ci walka wręcz. Stwory potrafią blokować twoje ciosy.







» Zdarza się, że większy stwór przewróci cię i zacznie ciągnąć po ziemi – wycelowanie z broni jest wtedy bardzo trudne.

» Część pokładów Ishimury zostala uszkodzona. Etapy w lokacjach pozbawionych powietrza i grawitacji są niezwykle emocjonujące i widowiskowe.

Miłośnicy horrorów znają wielki kinowy przebój „Obcy – ósmy pasażer Nostromo" Ridleya Scotta. Specyficzny nastrój grozy, samotności i lęku przed monstrum kryjącym się w ciemnościach zapewnił temu dziełu miejsce w historii gatunku. Film ten stanowił także jedno z głównych źródeł inspiracji twórców Dead Space.

Gra rozpoczyna się w momencie, gdy niewielki statek inżynieryjny zbliża się do dryfującego w kosmosie okrętu górniczego USG Ishimura. Od dłuższego czasu nie ma z nim łączności. Podczas dokowania statek ratunkowy ulega uszkodzeniu, nie to jednak stanowi największy problem – po wejściu na pokład ekipa inżynieryjna zostaje zaatakowana. Kierujesz poczynaniami niejakiego Isaaca Clarka, mechanika. Zmutowany członek załogi o nadludzkiej sile i ramionach zakończonych szponami chce cię zabić. Jesteś bezbronny, twoi towarzysze – odcięci i osaczeni – krzyczą przez radio, abyś uciekał. Biegniesz korytarzem, nagle stwór rzuca się na ciebie, walczysz, w końcu zrzucasz go z siebie i zabijasz gołymi rękoma. Zostajesz sam.

Wstęp jest niesamowicie klimatyczny, a pierwszy atak zmutowanych potworów – dla bohaterów zaskakujący, przez gracza wyczekiwany – potrafi nieźle przestraszyć. Isaac szybko odzyskuje kontakt radiowy z dwójką towarzyszy, Hammondem i Kendrą. Na kolejnych etapach przekazują ci oni zadania. Jako że jesteś mechanikiem, musisz zająć się naprawą podsystemów Ishimury, niejako przy okazji wyjaśniając, co się stało.

Kosmiczny arsenał

Bardzo szybko znajdujesz pierwszą broń: palnik laserowy. Za jego pomocą eksterminujesz napotykanych przeciwników, stosując „poradę", którą przed śmiercią zapisał na ścianie własną krwią jeden z załogantów: aby zneutralizować potwora, należy odciąć (lub urwać) mu ramiona. I chociaż na początkowych etapach sprawdza się także taktyka strzelania w głowę, to napotykane później monstra potrafią sobie poradzić i bez niej. Z kolei atakując nogi, spowolnisz mutanta, zmuszając go do czołgania się. Takiego wroga najlepiej kopnąć, rozgniatając jego zniekształcone członki na krwistą miazgę. Wygląda to równie makabrycznie, jak brzmi, a przy tym jest skuteczne. To też dobry sposób na oszczędzenie amunicji, o którą w grze nie jest łatwo. Przemierzając kolejne pomieszczenia, należy skrupulatnie przeszukiwać wszystkie szafki i skrzynki. Wartościowe przedmioty „upuszczają" również zabici przeciwnicy.

Bronie, które wykorzystujesz w Dead Space, są zróżnicowane, a znajdujesz je po drodze lub kupujesz w specjalnych punktach. W arsenale znajduje się m.in. typowy karabin szturmowy o dużej sile ognia, zwłaszcza w trybie strzału alternatywnego (każda broń posiada dwa sposoby działania). Isaac podnosi broń nad głowę i strzela wokoło – przydaje się to zwłaszcza wtedy, gdy jesteś otoczony. Paradoksalnie, karabiny to najmniej skuteczny oręż w grze. Dużo lepiej korzystać jest ze wspomnianego już palnika lub jego lepszej wersji, tzw. Line Gun, który ma większe pole rażenia i zamiast odcinać kończyny może od razu pociąć monstrum na kilka krwistych kawałków. Nieoceniony jest również miotacz ognia, którym szybko pozbywasz się hord małych stworków przypominających pająki.

Sterowanie w grze jest wygodne, mimo że dość nietypowo rozwiązano kwestię używania broni. Aby wycelować, konieczne jest trzymanie lewego spustu pada, zaś prawy odpowiada za strzał. Naciśnięcie wyłącznie prawego powoduje, że Isaac bierze zamach i uderza przeciwnika kolbą. Atak ten jest dość mocny, ale większość przeciwników potrafi go zablokować. To zresztą tylko jeden przykład na to, że w Dead Space sztuczna inteligencja adwersarzy stoi na wysokim poziomie. Monstra potrafią skryć się wśród ciał załogantów statku (zmasakrowane zwłoki spotykasz tutaj

na każdym kroku) i zaatakować niespodziewanie, gdy przechodzisz obok. Zastawiają także pułapki. Kilka razy zdarzyło mi się, że mutant zaczął uciekać, zaciągając mnie w miejsce, gdzie w mrokach czekało kilku wrogów. Różnica między Dead Space a filmowym „Obcym" jest taka, że na Nostromo postrach siał tylko jeden stwór, podczas gdy na Ishimurze są ich setki. Walka z każdym przeciwnikiem może być naprawdę ciężka, prawdziwe wyzwanie stanowią natomiast starcia z kilkoma naraz.

Brak grawitacji i telekineza
Dead Space to nie tylko pojedynki. Wpleciono tu także proste wyzwania logiczno-zręcznościowe wymagające użycia umiejętności oraz możliwości skafandra Isaaca. Po pierwsze, ma on wbudowany zbiornik z tlenem, gdy zaś brakuje także grawitacji, z pomocą przychodzą buty magnetyczne. Bardzo przydatną zdolnością jest spowalnianie. W Dead Space nie ma typowego trybu bullet-time, a spowalnianie działa tylko na potwora lub obiekt (np. zbyt szybko zamykające się drzwi), w który zostanie „wystrzelone". Skuteczna bywa też umiejętność przypominająca telekinezę. Przy jej pomocy możesz unieść duży obiekt i rzucić nim w przeciwnika (fizyka stoi tu na wysokim poziomie). Czasem trzeba także wykorzystać tę technikę do rozwiązania prostej łamigłówki, np. przemieszczenia źródła zasilania i umieszczenia go w generatorze mocy.

Spory wpływ na odbiór gry ma jej swoisty realizm. Na ekranie nie ma żadnych elementów interfejsu, zaś stan zdrowia Isaaca ukazany został na jego kombinezonie. Zawartość niesionego ekwipunku (liczbę przedmiotów ogranicza typ skafandra – podczas zabawy można go ulepszać), jak również wszelkie komunikaty i przekazy wideo pojawiają się jako hologramy wyświetlane przed postacią, nie zaś tylko przed graczem. Musisz więc zaglądać Isaacowi przez ramię – twórcy potraktowali akcję widzianą z perspektywy trzeciej osoby bardzo dosłownie. Podobna „dosłowność" dotyczy liniowości rozgrywki (chociaż ewidentna, to w przypadku horroru nie stanowi wady). Gdy wciśniesz prawą gałkę pada, bohater włącza specjalny lokalizator, który wyświetla na podłodze holograficzną linię prowadzącą do celu misji. Rozwiązanie to jest przydatne, zwłaszcza że trójwymiarowa mapa dostępna w ekwipunku jest nieczytelna.

Podczas gry niejednokrotnie zdarzyło mi się, że dosłownie podskoczyłem ze strachu. Sporo emocji wzbudziła we mnie druga wizyta w medycznej części okrętu, gdzie musiałem walczyć z naprawdę potężnym mutantem. Mocno się też napociłem, gdy jeden ze stworów przewrócił mnie i zaczął ciągnąć po ziemi – nie dość, że celowanie w tej sytuacji jest trudne, to swoje robi podwyższona adrenalina. Fajny był również etap, gdy sterując działem okrętowym strzelałem do nadlatujących meteorytów. To tylko parę momentów, które najbardziej zapadły mi w pamięć. Nie było natomiast takiego, który zdecydowanie by mi się nie spodobał. Ogromną zaletą gry jest nastrój grozy i niebezpieczeństwa, zaś nawet najmniejszy odgłos w oddali może zwiastować śmierć. I chociaż Dead Space nie rewolucjonizuje gatunku, twórcom trzeba przyznać, że te najstarsze i najbardziej sprawdzone środki straszenia – ciemne korytarze, krzyki słyszane w oddali i potwory wyskakujące nagle wprost na bohatera – zastosowali perfekcyjnie.

Podsumowanie: Dead Space to wyśmienity survival horror, który wciąga ciekawą (choć mało oryginalną) fabułą oraz dynamiczną i mrożącą krew w żyłach akcją. Pojedynki z przeciwnikami są krwawe, na pochwałę zasługuje sztuczna inteligencja. Praktycznie żadnych zastrzeżeń nie mam do oprawy graficznej. Jeśli zaś chodzi o stronę audio, to z głośników płyną proste, podnoszące napięcie motywy a towarzyszą im doskonałe odgłosy. Przy Dead Space udanie spędzi czas każdy, kto lubi się bać.

Marcin Traczyk | emter@click.pl



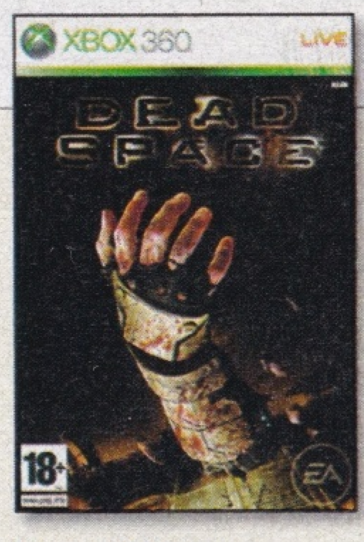
» Maksymalnie ulepszony skafander Clarka.

PLUSY
- klimat grozy
- ciekawy arsenał
- walki stanowią spore wyzwanie

MINUSY
- mało oryginalna fabuła (chociaż wciąga)
- mapa statku
- zdarza się, że wracasz do tych samych lokacji

Metryczka gry X360

Dead Space



Wydawca: EA Polska (0 22 852 27 30, www.ea.pl)
Cena wydawcy: 209,90 zł
Najniższa cena: 179,90 zł (Gram.pl, www.sklep.gram.pl)
W sprzedaży od: 31 października 2008

Producent: EA Games
Podobne do: Resident Evil, Bioshock
Internet: deadspace.ea.com
Maksymalna liczba graczy: 1/0 (konsola/Xbox Live)

Inne platformy: PC PS3

PEGI: 18+

Sterowanie: myszka, klawiatura, **pad**, kierownica
Obsługiwane formaty graficzne: 480i (SD), 480p, **720p**, **1080i**, **1080p**
Obsługiwane standardy dźwięku: **stereo**, **przestrzenny**
Lokalizacja: pełna, **kinowa**, tylko opakowanie i instrukcja, brak
Zapis stanu gry: w dowolnym momencie, **w punktach kontrolnych**, **po etapie**

Poziom gracza: Początkujący – Zaawansowany – Profesjonalista

1	2	3	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	10

Tabela testowa

	Waga		Ocena*
Tryb dla jednego gracza			
Grywalność	10%	Gra jest liniowa, ale potrafi nieźle przestraszyć. Niesamowity nastrój grozy sprawia, że chcesz z nią spędzać czas.	8,50
Żywotność	10%	Dead Space to doświadczenie niezwykle intensywne, ale niestety raczej jednorazowe. Przejście gry zajmuje około 12 godzin.	8,00
Różnorodność	10%	Oprócz walki z potworami zdarza ci się wyjść w przestrzeń kosmiczną oraz rozwiązywać proste zagadki.	8,00
Sztuczna inteligencja	10%	Przeciwnicy potrafią blokować ciosy w walce wręcz. Stosują taktyki – atakują z ukrycia, zwabiają gracza w pułapki.	8,50
Suma	40%		8,25
Tryb dla wielu graczy			
Grywalność	0%	Brak trybu dla wielu graczy.	–
Żywotność	0%	Brak trybu dla wielu graczy.	–
Różnorodność	0%	Brak trybu dla wielu graczy.	–
Obsługa rozgrywki	0%	Brak trybu dla wielu graczy.	–
Suma	0%		–
Grafika			
Wygląd	10%	Napotykane stwory są ohydne i przerażające.	9,00
Animacje	10%	Isaac oraz stwory poruszają się bardzo realistycznie.	9,00
Suma	20%		9,00
Dźwięk			
Muzyka	5%	Oprawa dźwiękowa jest skromna, ale efektowna.	9,00
Efekty	5%	Znakomicie zrealizowane, mogą stanowić wzór dla innych horrorów.	9,00
Suma	10%		9,00
Przystępność			
Sterowanie	7,5%	Aby strzelić, trzeba przytrzymać jeden i wcisnąć drugi spust pada.	8,50
Interfejs	5%	Wskaźniki na skafandrze bohatera, holograficzne okno ekwipunku.	8,00
Poziom trudności	5%	Trzy dobrze wyważone stopnie trudności.	9,00
System pomocy	2,5%	Specjalny lokalizator zawsze wskaże ci, gdzie należy iść.	8,00
Suma	20%		8,44
Wykonanie techniczne			
Płynność działania	7,5%	Nie stwierdzono żadnych problemów z działaniem.	10,0
Czasy ładowania	2,5%	Wczytywanie etapów oraz zapisów gry jest zbyt długie.	5,00
Suma	10%		8,75

Wynik testu



Chociaż Dead Space nie stanowi przełomu w gatunku survival horrorów, to bawiłem się przy nim bardzo dobrze, zaś podczas rozgrywki zdarzyło się kilka momentów, które mnie przeraziły. Przypadł mi do gustu również klimat, który przypomina ten z filmu „Obcy – ósmy pasażer Nostromo". Ze względu na poziom brutalności powinni po nią sięgnąć tylko dorośli gracze.

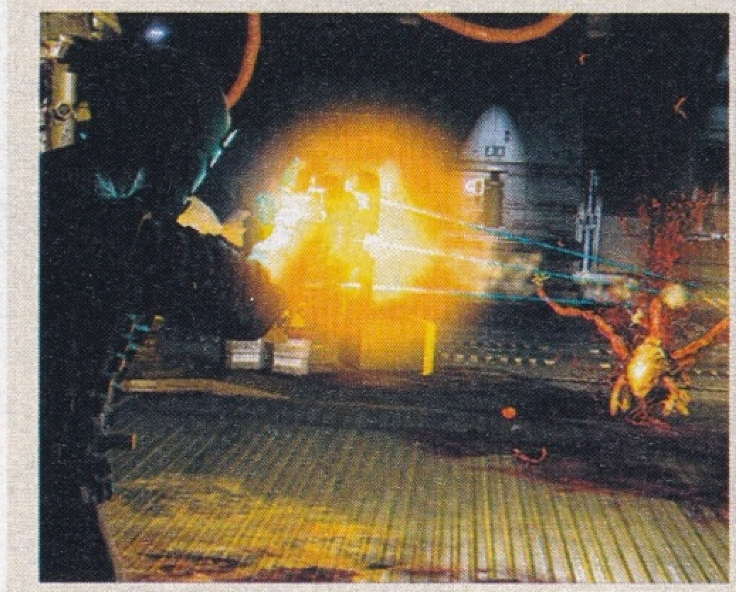
emter@click.pl

Tryb dla jednego gracza	40%	8,25
Tryb dla wielu graczy	0%	–
Grafika	20%	9,00
Dźwięk	10%	9,00
Przystępność	20%	8,44
Wykonanie techniczne	10%	8,75
Ocena końcowa		8,56

Opis metryczki gry znajduje się na str. 106.

* Skala od 1 do 10

Krew, strach i kontrowersje



Dead Space jest niezwykle brutalną grą, w której walczysz z mutantami. Gdy trafiasz do medycznej części statku Ishimura, okazuje się, że przemianie uległy również... noworodki! Ich twarze są zniekształcone, z pleców zaś wyrastają im macki. To m.in. z tego względu gra otrzymała klasyfikację PEGI 18+, z kolei jej dystrybucja jest zakazana w Niemczech, Japonii oraz Chinach.



*Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.



Sportowa PC PS3 X360

Pro Evolution Soccer

Potrzeba było wielu lat, ale w końcu się stało. Seria Pro Evolution Soccer przestała być najlepszą na świecie symulacją futbolu.

Do PES 2009 podchodziłem dwukrotnie. Po raz pierwszy przy okazji testu beta (w poprzednim numerze Clicka), gdy jeszcze kilka rzeczy było do poprawienia, ale już wtedy gra wyglądała bardzo dobrze. Mój drugi raz nastąpił wraz z recenzowalną wersją tytułu, która wzbudziła w naszej redakcji bardzo wiele emocji. Przede wszystkim dlatego, że w niej również niemało elementów należałoby znacząco usprawnić.

Jedną z większych różnic w porównaniu do wersji beta jest pojawienie się rozgrywek Ligi Mistrzów. Konami dosłownie parę tygodni temu pozyskało odpowiednie prawa do tego prestiżowego turnieju. Co więcej: utrzyma je przez co najmniej cztery najbliższe lata, co oznacza, że po raz pierwszy w cyklu ProEvo pojawiła się licencja, na którą nie mogą liczyć posiadacze produkcji Electronic Arts. Nie jest to jednak element, który mógłby zachęcić wielu nowych graczy, którzy do tej pory serią nie byli zainteresowani. Choć przyjemnie usłyszeć z głośników klasyczny motyw muzyczny i zobaczyć przed meczem ludzi trzymających płachtę z flagą-piłką, brak wielu kluczowych drużyn europejskich daje się bardzo we znaki.

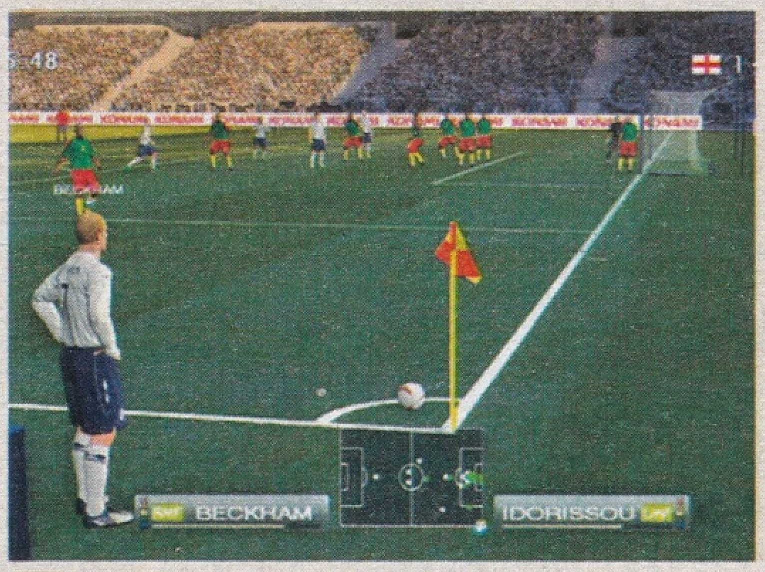
W menu – poza pojawieniem się na czołowym miejscu UEFA Champions League – więcej zmian w stosunku do wersji beta nie przeprowadzono. Do dyspozycji są wszystkie opcje oferowane do tej pory przez PES-a (w tym puchary i popularna Master League) oraz najważniejsza nowość: Become a Legend (posługuję się angielskimi terminami, gdyż gra nie została w żaden sposób spolszczona). To odpowiednik Be a Pro z cyklu FIFA. Na początku kariery tworzy się zawodnika, 17-letniego żółtodzioba, którego przygarnia jakiś „dalszoligowy" zespół. I tu od razu pojawia się różnica między ProEvo a FIFA. W produkcji Konami droga do zostania legendą jest bardzo długa i kręta. Na początku zawodnik nie tylko nie ma szans na grę w pierwszym składzie, co wręcz w ogóle nie jest powoływany do drużyny. By dostać się choćby na ławkę, trzeba wcześniej udowodnić swoje umiejętności w meczach sparingowych.

Ich dużym plusem jest to, że po zakończeniu każdego dostajesz punkty do charakterystyk (rosną mniej więcej równomiernie), no i oczywiście możesz się „pokazać". Kłopot w tym, iż tu nie jest tak jak w Be a Pro, że choć kierujesz jednym zawodnikiem, to masz wpływ na grę całego zespołu. Nie możesz rozkazać, by ktoś ci podał piłkę, a jedynie machasz ręką, wysuwając się na dogodną pozycję,

Rozgrywka



1 Na początku trybu Become a Legend możesz stworzyć zawodnika od podstaw.



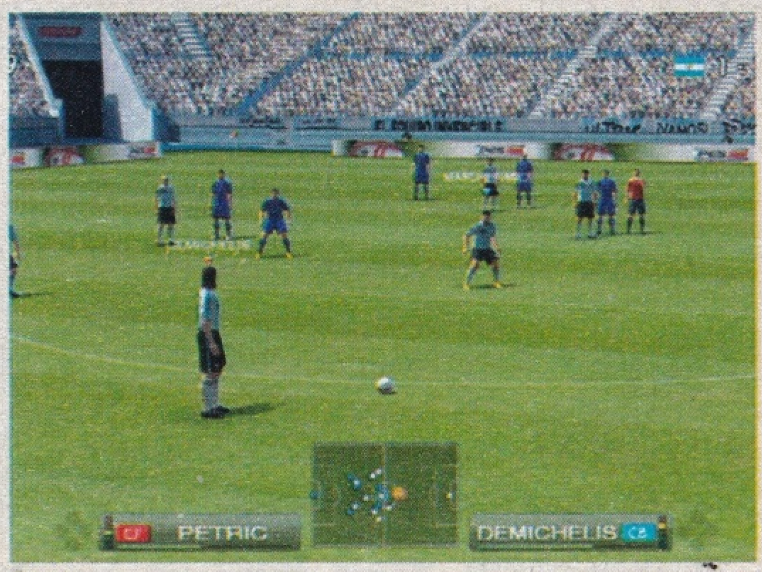
2 Rzuty rożne są dobrą okazją do zdobycia bramki. Zwłaszcza gdy wykonuje je dobry podający.



3 W stosunku do ubiegłorocznej edycji znacznie zmodyfikowano i poprawiono animacje. Piłkarze efektowniej walczą o piłkę, zastawiają się i przyjmują podania, przez co gra sprawia wrażenie płynniejszej.



4 Kunszt grafików można podziwiać dopiero na przybliżeniach w trakcie powtórek.



5 Aby podać w miarę precyzyjnie, najlepiej ręcznie wyznaczyć kierunek i siłę kopnięcia.



choć i to nie gwarantuje sukcesu. Gdy już jednak dryblujesz, pamiętaj, by celnie podawać i strzelać. Każde zagranie jest odnotowywane i wpływa na ogólną ocenę piłkarza. Po kilku spotkaniach dostaniesz się na ławkę, stamtąd do pierwszego składu, później przyjdą propozycje transferów... i tak grasz aż do emerytury, na którą można już przejść w wieku 27 lat (co na to np. Smolarek?).

Istotne jest także to, że stworzonego przez siebie piłkarza możesz rzucić na szerokie wody i grać nim w internecie. Niestety nie ma możliwości, by uczestniczyć w spotkaniu 10 na 10 (jak w konsolowej wersji FIFA 09), w którym każdy zawodnik kierowany byłby przez inną osobę. W PES 2009 może bawić się jednocześnie maksymalnie czterech użytkowników (na jednym komputerze lub za pośrednictwem sieci).

W wersji beta ProEvo bardzo podobały mi się zmiany w dynamice spotkań. Wyraźnie dało się odczuć, że piłkarze są lepiej animowani, poruszają się szybciej, a ich możliwość zmienienia kierunku dryblingu niemal w pełnym biegu pozwalała na skuteczne i efektowne mijanie obrońców. Niestety nie mogę wszystkich tych zachwytów powtórzyć przy pisaniu o finalnym produkcie. Konami nieznacznie zmieniło kilka elementów, przez co gra straciła wyraźnie na prędkości, zaś przemieszczanie się z piłką po murawie nie jest już ani tak przyjemne, ani płynne. Wciąż jest jednak lepsze niż w PES 2008.

Zmieniono również w drobny sposób podania, które zdają się teraz trafiać znacznie częściej w inne miejsca, niżby można sobie tego życzyć. Szczególnie uciążliwe jest to przy próbach zagrań poprzecznych na wysokości pola karnego. Piłkarze bardzo często, zamiast posyłać piłkę do napastnika, kopią ją na czterdziesty metr. Tego typu drobnych, choć na dłuższą metę uciążliwych niedoróbek jest niestety więcej. Na szczęście ProEvo nie straciło zupełnie tego, co przyciągało do tej serii przez wiele lat.

A to przede wszystkim taktyka. Zawodnicy realizują boiskowe zadania tak, jak zostanie im to wskazane przed meczem. ProEvo nie narzuca stylu, w jakim trzeba prowadzić rozgrywkę, by zwyciężać. Odnajdą się tu tak samo lubiący techniczne dryblingi, jak i preferujący rajdy bokami boiska i dośrodkowania czy stwarzający sobie sytuacje bramkowe wieloma różnorodnymi podaniami. W tym roku nie wprowadzono wielu nowych zagrań, ale zmodyfikowano działanie tych, które już były. Hitem ponownie jest podanie górą ponad głowami obrońców, które często otwiera drogę do bramki.

W warstwie audiowizualnej zmiany pozornie nie są wielkie. Wygląd różni się jednak bardzo w zależności od warunków, w jakich rozgrywane jest spotkanie. Przy pełnym słońcu i bezchmurnym niebie kolory wydają się wręcz przesadnie cukierkowe, ale na szczęście podczas nocnej ulewy jest wystarczająco brudno i nie odnosi się wrażenia, że wszystko zrobione jest z polerowanego plastiku. Choć nie widać skoku technologicznego, ekipa Konami jednak nie próżnowała – udało jej się znacząco obniżyć wymagania sprzętowe, dzięki czemu nie ma już takich problemów ze zwalniającą animacją, gdy na ekranie tłoczy się wielu zawodników. Gorzej na tle grafiki wypada dźwięk. Angielski komentarz jest prawie niezmieniony względem ubiegłorocznej edycji. Zakończenie praktycznie każdej sentencji mogłem odtworzyć z pamięci po dwóch, trzech słowach wypowiedzianych przez znanych i nudnych już Brytyjczyków.

Podsumowanie: Wszystkie niedoskonałości najnowszej odsłony PES-a można przeboleć, gdy gra się na PC. Na tej platformie jedyną konkurencją dla dzieła Konami jest... poprzednie dzieło Konami, gdyż mimo wad ProEvo 2009 jest wciąż tytułem znacznie lepszym i bardziej grywalnym niż komputerowa wersja FIFA 09. Jeśli jednak masz w domu Xboksa 360 albo PS3, decyzja, co wybrać, nie będzie już tak łatwa. To zresztą widać również po ocenie końcowej, która nieprzypadkowo dla next-genowej edycji FIFA 09 była znacznie wyższa (9,21).

Maciej Kuc | teut@click.pl

PLUSY

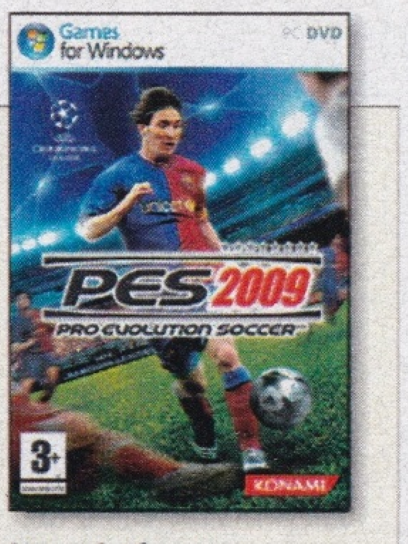
- znakomite animacje
- doskonała zwłaszcza ze znajomymi
- bezlitosna sztuczna inteligencja

MINUSY

- zły balans poziomów trudności
- kilka irytujących niedoróbek
- oprawa gorsza niż w FIFA na X360

Metryczka gry PC

Pro Evolution Soccer 2009



Wydawca: CD Projekt (0 22 519 69 66, www.cdprojekt.pl)
Cena wydawcy: 129,90 zł
Najniższa cena: 98,99 zł (3Kropki.pl, www.3kropki.pl)
W sprzedaży od: 16 października 2008
Producent: Konami
Podobne do: FIFA 09 (next-gen)
Internet: www.konami.com
Maksymalna liczba graczy: 4/4 (komputer/internet)

Inne platformy: PS2, PS3, PSP, X360, Wii

PEGI: 3+

Sterowanie: myszka, klawiatura, pad, kierownica
Obsługiwane rozdzielczości: 1024 x 768, 1280 x 1024, 1680 x 1050, 1920 x 1200
Obsługiwane standardy dźwięku: stereo, przestrzenny
Lokalizacja: pełna, kinowa, tylko opakowanie i instrukcja, brak
Zapis stanu gry: w dowolnym momencie, w punktach kontrolnych, po etapie

Poziom gracza: Początkujący – Zaawansowany – Profesjonalista: 1 2 3 **4 5 6 7 8 9 10**

Konfiguracja komputera

Korzysta z shader model: SM 1.1, SM 2.0, SM 3.0, SM 4.0
Korzysta z DirectX: DX 9.0c, DX10, DX10.1

Minimalna	Wskazana	Optymalna
procesor 1,4 GHz pamięć 1 GB RAM karta graficzna z 128 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 7,3 GB miejsca na HDD	procesor 2 GHz pamięć 2 GB RAM karta graficzna z 256 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 7,3 GB miejsca na HDD	procesor 3 GHz pamięć 2 GB RAM karta graficzna z 512 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 7,3 GB miejsca na HDD

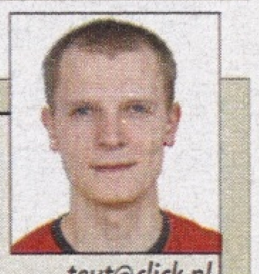
Wsparcie dla kart 3D
- GeForce 6xxx
- GeForce 7xxx
- GeForce 8xxx
- GeForce 9xxx
- GeForce 2xx
- Radeon X800/X850
- Radeon X1800/X1900
- Radeon HD 2xxx
- Radeon HD 38xx
- Radeon HD 48xx

Legenda: problemy z działaniem, działa satysfakcjonująco, działa optymalnie

Tabela testowa

	Waga		Ocena*
Tryb dla jednego gracza			
Grywalność	7,5%	Nie wszystkie wprowadzone zmiany są pozytywne, ale mimo to wciąż gra się bardzo przyjemnie.	8,50
Żywotność	7,5%	Przy tym tytule można spędzić tysiące godzin i wciąż doskonalić swoje umiejętności – nie ma możliwości, by się znudził.	9,50
Różnorodność	7,5%	Liga Mistrzów, nietypowe i realistyczne Become a Legend, tryby znane z poprzednich części – jest w co grać.	9,00
Sztuczna inteligencja	7,5%	Wysoki poziom trudności, nieszablonowe zagrania, bezlitosne wykorzystywanie błędów – AI sobie radzi bardzo dobrze.	9,50
Suma	30%		**9,13**
Tryb dla wielu graczy			
Grywalność	2,5%	Czy przeciwko sobie, czy w jednej drużynie, tak w internecie, jak i przy jednym komputerze – PES 2009 jest znakomity.	9,50
Żywotność	2,5%	Ta gra nigdy się nie nudzi, zawsze też znajdzie się ktoś, kto udowodni, że o piłce nożnej wiesz niewiele, i skopie ci cztery litery...	10,0
Różnorodność	2,5%	Turnieje i możliwość chwalenia się zawodnikiem z Become a Legend w sieci to wystarczające argumenty do spędzania czasu z grą.	9,00
Obsługa rozgrywki	2,5%	Przy jednym komputerze bezproblemowa, w internecie również poprawiono większość niedoróbek z ubiegłego roku.	9,00
Suma	10%		**9,38**
Grafika			
Wygląd	10%	Nie oszałamia szczegółowością, ale wygląda dobrze.	7,50
Animacje	10%	Znakomite. Piłkarze poruszają się doskonale.	9,50
Suma	20%		**8,50**
Dźwięk			
Muzyka	5%	Zróżnicowane utwory muzyczne, które jednak nie zachwycają.	7,00
Efekty	5%	Stary komentarz i boiskowe dźwięki są co najwyżej poprawne.	6,50
Suma	10%		**6,75**
Przystępność			
Sterowanie	7,5%	Dla miłośników gier piłkarskich: bardzo intuicyjne.	8,50
Interfejs	5%	Niektóre opcje są ukryte dość głęboko, ale ogólnie jest dobrze.	7,50
Poziom trudności	5%	Rozłożony nierównomiernie: albo za niski, albo bardzo wysoki.	6,00
System pomocy	2,5%	Trening wystarczy tylko do tego, by poznać podstawy.	7,00
Suma	20%		**7,44**
Wykonanie techniczne			
Płynność działania	7,5%	Bez zarzutu: nie zwalnia nawet na chwilę.	9,50
Czasy ładowania	2,5%	Kilka sekund przed meczem, niezauważalne.	9,00
Suma	10%		**9,38**

Wynik testu



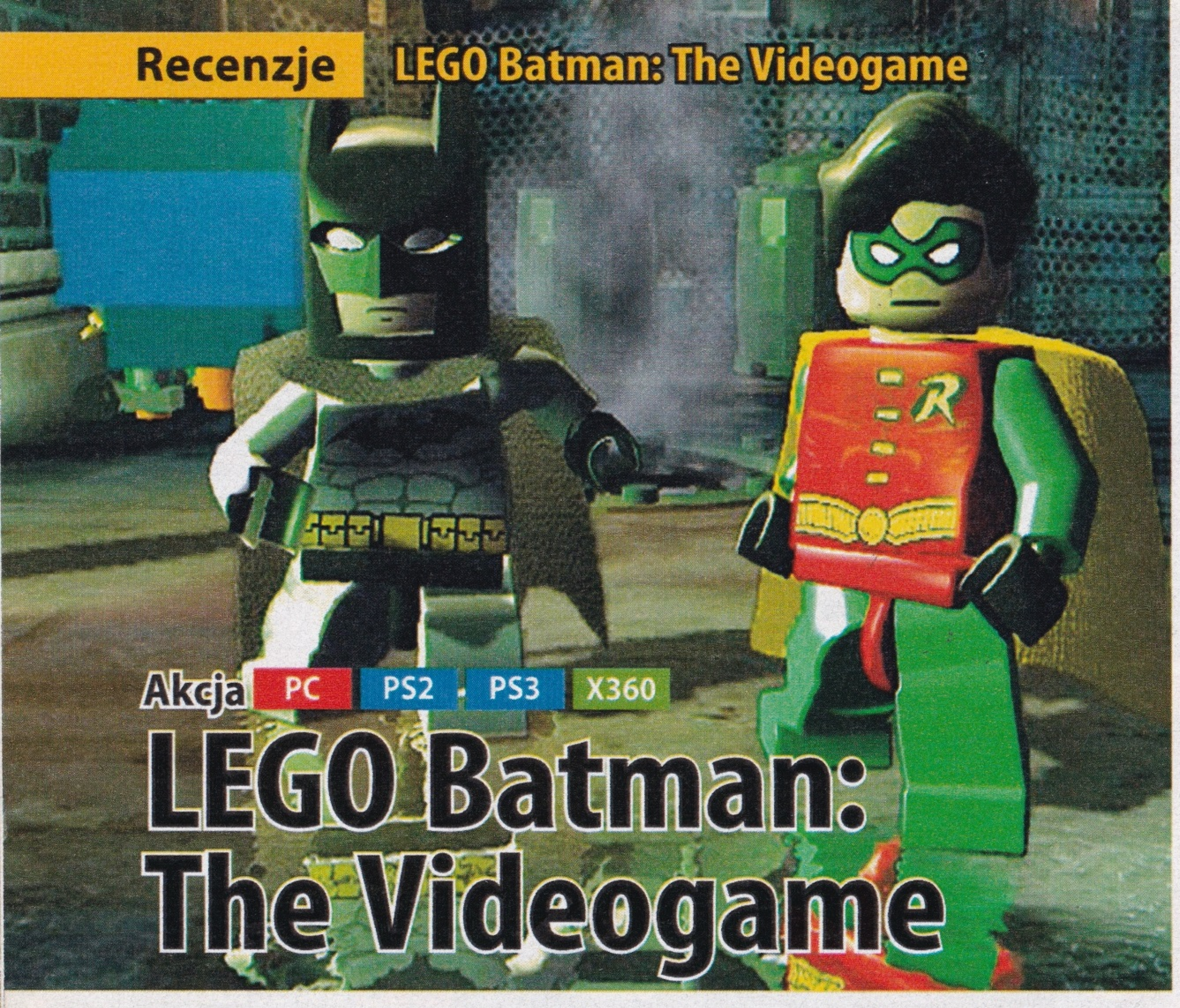
Trudno powiedzieć, czy PES 2009 jest lepszy niż ubiegłoroczna edycja. Akcja jest szybsza, animacje bardziej realistyczne, trybów więcej, ale np. zmodyfikowane podania mocno irytują. Wciąż też brakuje licencji na wiele lig i zespołów, a oprawa prezentuje się znacznie gorzej niż w next-genowej FIFA 09. Tym niemniej to nadal jedna z dwóch najlepszych symulacji piłki nożnej na wszystkich platformach.

teut@click.pl

Tryb dla jednego gracza	30%	9,13
Tryb dla wielu graczy	10%	9,38
Grafika	20%	8,50
Dźwięk	10%	6,75
Przystępność	20%	7,44
Wykonanie techniczne	10%	9,38
Ocena końcowa		**8,48**

Opis metryczki gry znajduje się na str. 106.

* Skala od 1 do 10



Akcja PC PS2 PS3 X360

LEGO Batman: The Videogame

Po sukcesie LEGO Stars Wars wiadomo było, że bohaterzy zbudowani z duńskich klocków pojawią się w świecie gier ponownie. Tym razem są to Batman i jego przeciwnicy.

W Gotham City zapanował chaos. Najniebezpieczniejsi przestępcy, tacy jak Joker, Mr. Freeze, Pingwin, Dwie Twarze i Harley Quinn, uciekli z Arkham Asylum i sieją postrach. Komisarz Gordon wzywa na pomoc Batmana.

Rozgrywka polega głównie na przemierzaniu dziesiątek lokacji, gdzie czekają na gracza nie tylko pułapki, łamigłówki i wyzwania zręcznościowe, ale również arcyłotry (jako bossowie pod koniec etapów). Ciekawe, że po ukończeniu misji Batmanem gracz może wcielić się w „czarne charaktery" w odrębnej, równie rozbudowanej kampanii złoczyńców oraz w trybie Free Play. W tym ostatnim dostępne są te same etapy, co w Story Mode – da się wybrać każdy z już ukończonych, a także dowolnego bohatera (postacie trzeba jednak najpierw odblokować w Story Mode).

Drużynę w kampanii dobra tworzą Batman i Robin – kieruje się raz jednym, raz drugim. Przełączanie się pomiędzy bohaterami jest konieczne (i możliwe w dowolnym momencie), bowiem dysponują oni odmiennymi umiejętnościami. Te z kolei biorą się z wyposażenia oraz specjalnych kostiumów, różnych dla obu postaci. Batman może przywdziać strój, który umożliwi mu szybowanie, z kolei Robin założy magnetyczne buty i dostanie się dzięki nim w miejsca niedostępne dla człowieka nietoperza.

Superbohaterami można grać również w trybie co-op, jednak tylko przy jednym komputerze – zabrakło niestety opcji zabawy w internecie. LEGO Batman działa na tym samym silniku graficznym, który napędza nie najnowsze już klockowe Gwiezdne wojny. Być może dlatego niektóre scenerie Gotham City prezentują się dość słabo. Dopracowano za to animacje, szczególnie zabawnie wyglądają techniki walki, takie jak rzuty, duszenia i kopnięcia. Dostaliśmy więcej łamigłówek, a jednocześnie nie stępił się charakterystyczny humor, który znamy z LEGO Star Wars i LEGO Indiana Jones.

Podsumowanie: Błędów i niedociągnięć jest stosunkowo mało, choć bohaterzy mają problemy z wskakiwaniem na niektóre półki, co może trochę frustrować. Generalnie jest dobrze i wesoło. Trzeba przyznać, że kolejna odsłona przygód klockowych postaci jest udana. Obawiam się jednak, że następne tytuły z serii LEGO ciężko będzie uchronić przed wtórnością i powielaniem tych samych pomysłów.

Andrzej Sitek | odyn@click.pl

PLUSY

- mnóstwo komiksowych bohaterów
- zabawne przerywniki
- ciekawe etapy i łamigłówki

MINUSY

- niedopracowane Gotham City
- brak trybu gry przez internet
- wtórność

Metryczka gry PC

LEGO Batman: The Videogame
Wydawca: CD Projekt
Cena wydawcy: 79,90 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
W sprzedaży od: 6 listopada 2008
Producent: Traveller's Tales
Podobne do: LEGO Star Wars
www.legobatmangame.com



Inne platformy: PS2 PS3 X360
PEGI: 7+

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	30%	7,50
Wielu graczy	10%	6,50
Grafika	20%	7,75
Dźwięk	10%	8,50
Przystępność	20%	8,50
Wykonanie	10%	8,75
Ocena		**7,88**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

Rozgrywka



1 Wiele miejsc na kolejnych poziomach jest pozornie niedostępnych. Kryją się w nich często nagrody. Aby się tam dostać, należy ułożyć z klocków jakieś urządzenie lub konstrukcję. W tym wypadku jest to most, który prowadzi do zaworów wyłączających parę.



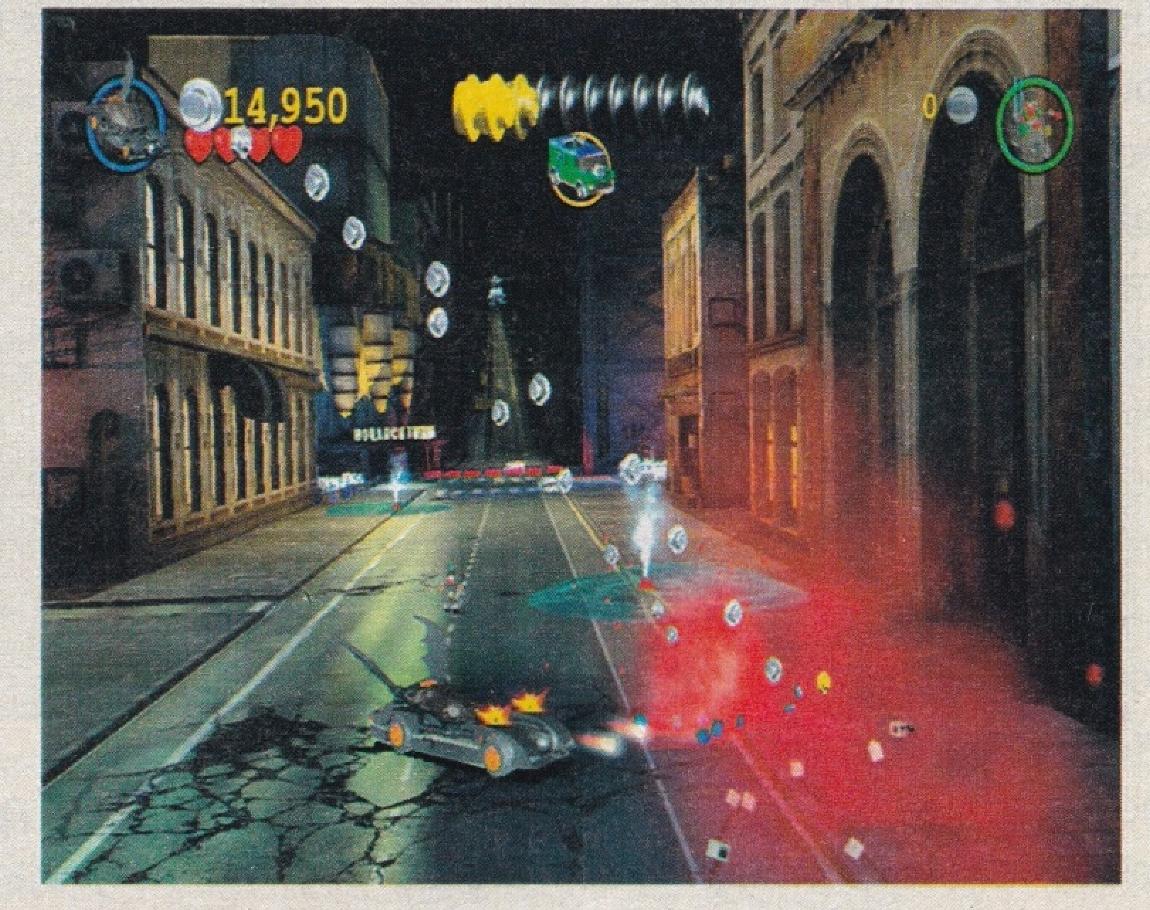
2 Batman i Robin ścigają przestępczą „śmietankę" Gotham City. Wśród głównych antagonistów, poza Jokerem, znaleźli się między innymi (od lewej) Dwie Twarze, Mr. Freeze, Clayface i Poison Ivy. Każdy z przeciwników ma inne moce i umiejętności.



3 Zebrane kostiumy dostępne są również w Hero Mission Room na górnym poziomie batjaskini (jasny prostokąt na podłodze to winda). Jest tu także ekran, gdzie można np. wpisać kody i uaktywnić bonusowe postacie (patrz: str. 90).



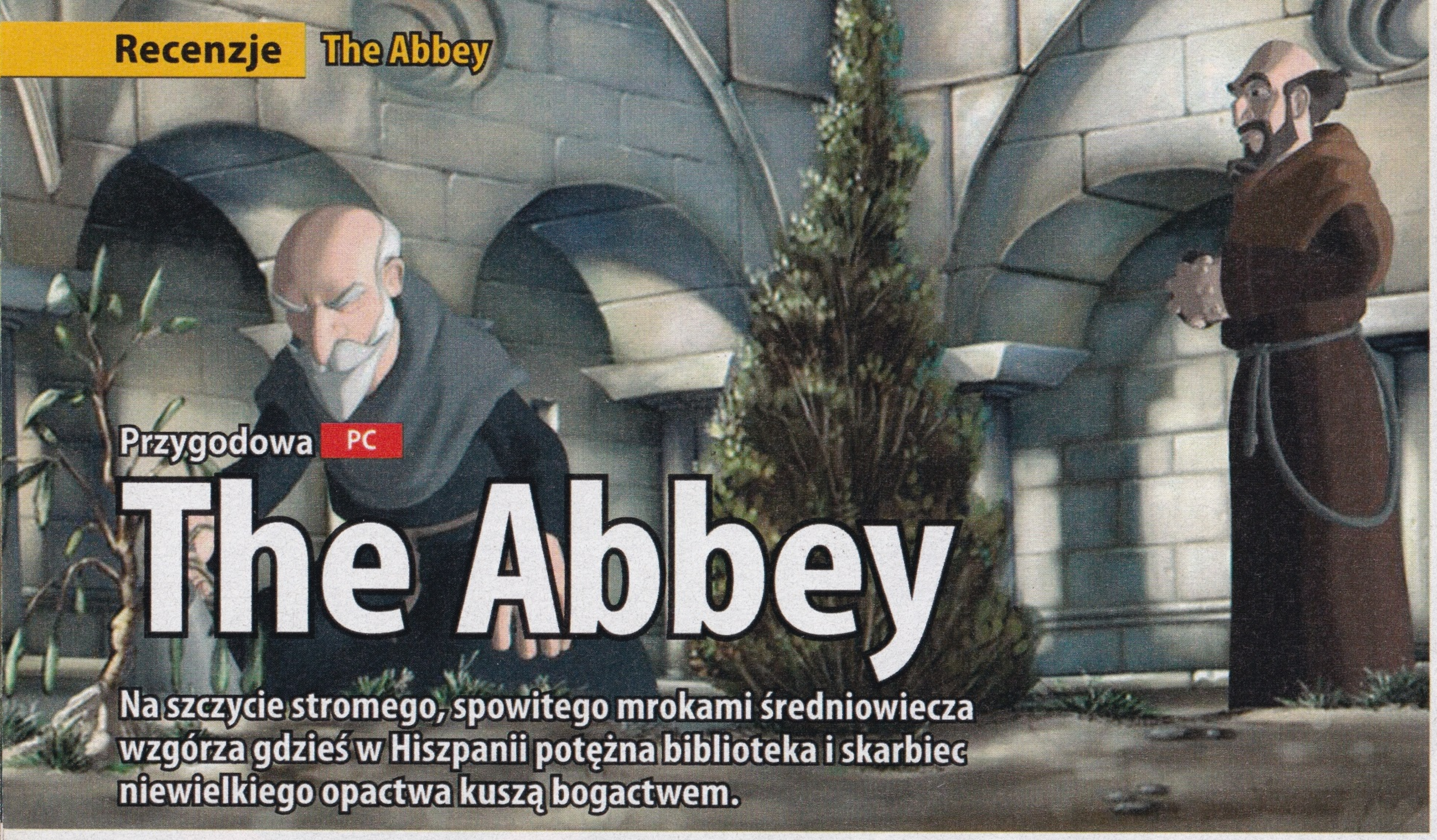
4 Podczas gry trzeba zbierać dziesiątki srebrnych, złotych, niebieskich lub fioletowych klocków. Przekładają się one na punkty, za które potem da się kupić np. wesołe gadżety. Najcenniejsze – i najrzadsze – są klocki fioletowe.



5 Sterowanie pojazdami, których w grze jest sporo, wymaga pewnej wprawy. Szczególnie trudna jest jazda batmobilem, bo bardzo zarzuca nim na zakrętach. Większość obiektów stojących na ulicy można zniszczyć, za co przyznawane są punkty.



WKROCZ NA ŚCIEŻKĘ CIENIA
FALLEN ANGEL
SACRED2
6 W PEŁNI MODYFIKOWALNYCH, RÓŻNORODNYCH POSTACI
DWIE WYJĄTKOWE KAMPANIE ŚWIATŁA I CIENIA ORAZ PONAD 500 ZADAŃ
SWOBODNA EKSPLORACJA PONAD 50 KM² ŚWIATA GRY
DRUŻYNOWY TRYB DLA JEDNEGO GRACZA ORAZ PEŁNOPRAWNY TRYB WIELOOSOBOWY
www.SACRED2.com/PL
16+
www.pegi.info
CENEGA
ASCARON
DEEP SILVER
PLAYSTATION 3
Games for Windows
XBOX 360 LIVE
Sacred 2 © Fallen Angel © Ascaron Entertainment GmbH 2008. Sacred, the Sacred logo, Ascaron, and the Ascaron logo are trademarks or registered trademarks of Ascaron Entertainment GmbH. All Rights Reserved. Published 2008 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH. Windows, the Windows Vista start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PLAYSTATION" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Przygodowa PC

The Abbey

Na szczycie stromego, spowitego mrokami średniowiecza wzgórza gdzieś w Hiszpanii potężna biblioteka i skarbiec niewielkiego opactwa kuszą bogactwem.

The Abbey jest klasyczną grą przygodową point'n'click osadzoną w średniowiecznej Hiszpanii. Twórcy określają ją mianem „graphic adventure", chcąc w ten sposób podkreślić, jak bardzo ich produkcja przypomina interaktywny film animowany. Niestety stanowi to jedną z największych wad tytułu.

Bohaterami The Abbey są dwaj zakonnicy: brat Leonardo oraz jego akolita imieniem Bruno. Podczas zabawy sterujesz poczynaniami pierwszego, młodzieniec zaś wiernie za tobą podąża. Przez większość rozgrywki trudno tak naprawdę stwierdzić, po co to robi, ponieważ zazwyczaj jest zupełnie nieprzydatny. Szkoda, że twórcy nie skorzystali z doświadczeń innego duetu, Sama i Maksa, w którym od szalonego królika w każdej chwili można usłyszeć śmieszny komentarz lub przydatną wskazówkę. Pomocy podczas gry nie znajdziesz również w dzienniku Leonarda (dostępny w ekwipunku). Z drugiej strony, najczęściej w ogóle nie będziesz jej potrzebował, ponieważ zagadki stoją tu na dość niskim poziomie trudności.

Mnisi przybywają do niedużego opactwa na szczycie wzgórza gdzieś w Hiszpanii. Mury tego domu bożego skrywają największą w chrześcijańskim świecie bibliotekę wypełnioną woluminami z każdego zakątka Europy i nie tylko. Miejscowy opat prosi Leonarda o wyjaśnienie przyczyn śmierci jednego z zakonników. Zginął on przygnieciony dwustukilowym kadzidłem, które spadło, gdy urwała się podtrzymująca je lina – istnieje jednak podejrzenie, iż była to zaplanowana zbrodnia. Coś musi być na rzeczy, gdyż już następnego dnia ginie kolejny zakonnik. Wszystkie poszlaki i nieliczne ślady prowadzą do klasztornej książnicy, którą nocami – podobno – nawiedza duch zmarłego bibliotekarza.

Fabuła The Abbey początkowo intryguje i wciąga, szybko jednak pada ofiarą wspomnianej już „filmowości". Mówiąc krótko: ten tytuł się ogląda zamiast w niego grać. Przemieszczasz się po kilkunastu lokacjach, wciąż prowadząc konwersacje z braciszkami – ich wywody są długie, niezbyt ciekawe i rzadko wnoszą do sprawy coś nowego. Od czasu do czasu – zwłaszcza pod koniec zabawy – podnosisz i używasz przedmiotów (menu ekwipunku pojawia się automatycznie po skierowaniu kursora w górną część ekranu, nie jest to zbyt wygodne rozwiązanie), zaś w całej produkcji pojawiają się zaledwie dwie łamigłówki logiczne. I może nie miałbym nic przeciwko takiej konwencji, gdyby nie przegadany etap finałowy, który zamiast cokolwiek wyjaśnić, dodaje tylko nowe, zupełnie nieistotne wątki i miesza je z tymi, które przewinęły się wcześniej.

Daleka od ideału jest również oprawa graficzna – trójwymiarowe modele postaci poruszające się po lokacjach często gubią drogę, wchodzą na siebie i się przenikają. Źle wygląda animacja ruchu warg bohaterów podczas dialogów, zaś przerywniki filmowe są niedopracowane. Obok niezłej muzyki (wykonują ją orkiestra i chór filharmonii praskiej) słabo wypadają głosy postaci, zwłaszcza sztucznego i infantylnego Brunona.

Podsumowanie: Na nie najlepszą grafikę w przypadku przygodówki można przymknąć oko. Słaba fabuła (której nie pomagają nawet nawiązania do fantastycznej książki „Imię róży" Umberto Eco) i wkradająca się po pewnym czasie nuda sprawiają jednak, że The Abbey okazuje się sporym zawodem.

Marcin Traczyk | emter@click.pl

PLUSY

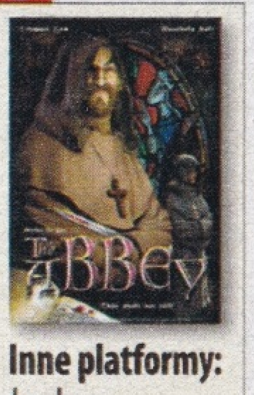
- klimatyczna ścieżka dźwiękowa
- ładne lokacje
- fabuła początkowo wciąga

MINUSY

- potencjał scenariusza zmarnowany przez dłużyzny
- rozwlekłe dialogi
- słaba animacja ruchów postaci

Metryczka gry PC

The Abbey
Wydawca: Nicolas Games
Cena wydawcy: 79,99 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
W sprzedaży od: listopada 2008
Producent: Alcachofa Soft
Podobne do: Monkey Island, So Blonde
www.theabbey-game.com



Inne platformy: brak
PEGI: 12+

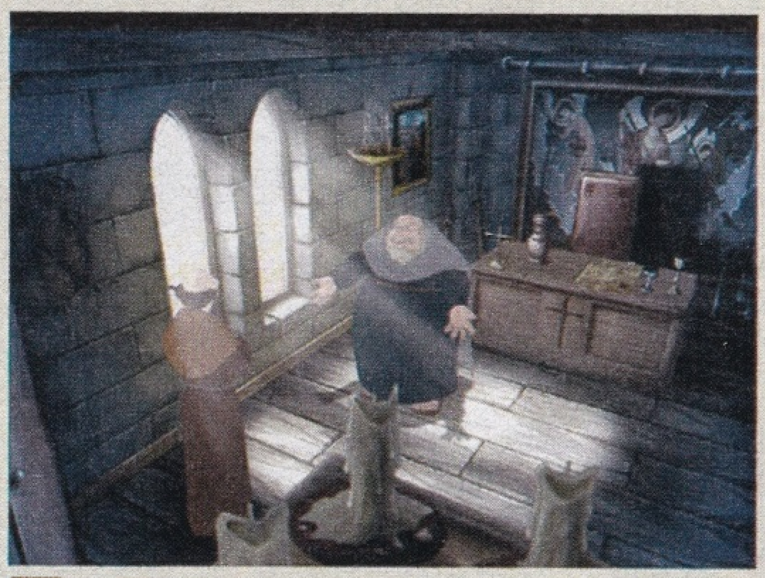
Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	40%	5,25
Wielu graczy	0%	–
Grafika	20%	6,00
Dźwięk	10%	5,50
Przystępność	20%	5,25
Wykonanie	10%	8,75
Ocena		**5,78**

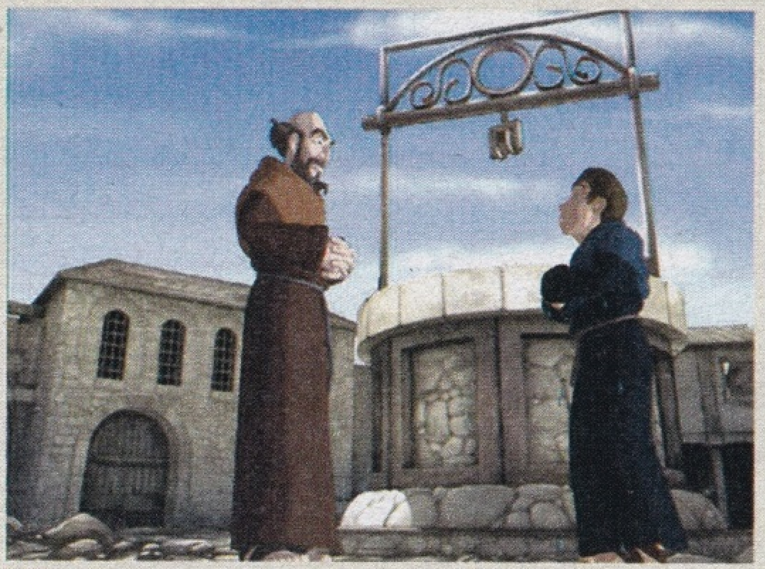
Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

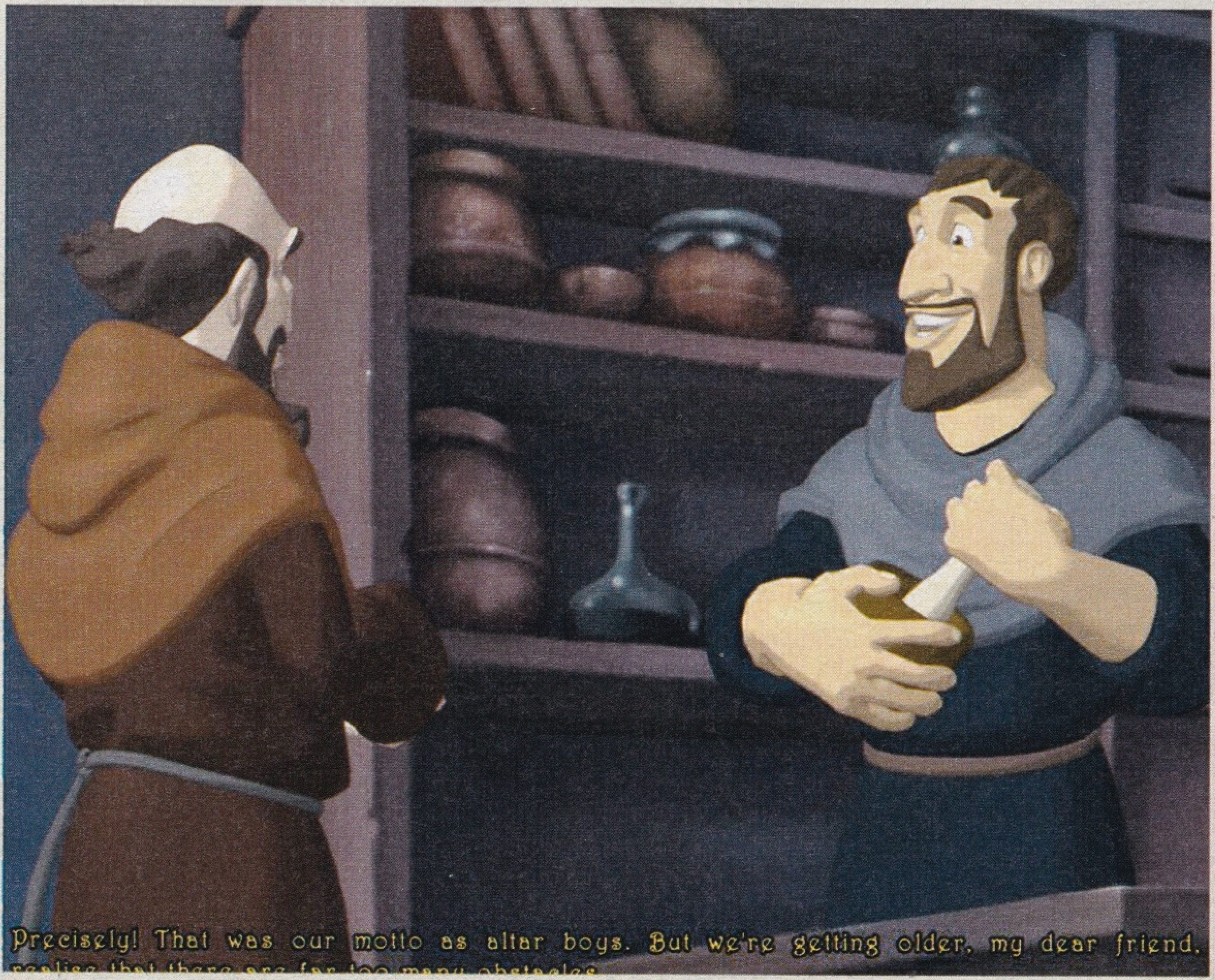
Rozgrywka



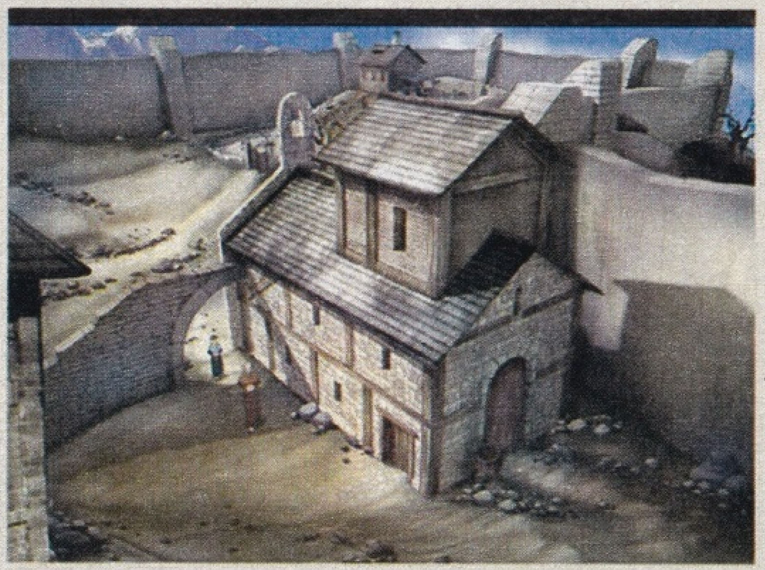
1 Opat klasztoru poprosi cię o rozwiązanie zagadki śmierci jednego z zakonników.



2 Bruno, twój akolita, zamiast pomagać pakuje się w kłopoty, np. wpada do studni.



3 Rozgrywka polega głównie na prowadzeniu rozmów z zakonnikami. Wśród nich spotkasz starego znajomego, zielarza Eladia. To jeden z niewielu ciekawych wątków pobocznych.



4 Dwuwymiarowe, rysowane tła lokacji prezentują się naprawdę dobrze.



5 W bibliotece natrafisz na pentagram – ta chwila napięcia kończy się sporym zawodem.


WHAT WILL BE AFTER?
AFTERFALL
NICOLAS
INTOXICATE
NICOLASgames™
więcej na:
www.afterfall.pl



Akcja X360

Fable II

Peter Molyneux ponownie opowiada baśń o kopciuszku przeistaczającym się w bohatera. I ponownie udowadnia, że ma do tego gigantyczny talent. Po pięciuset latach wracamy do Albionu!



Podobnie jak w pierwszej Baśni Molyneux, przygoda rozpoczyna się w dzieciństwie. Postać sterowana przez gracza (dziewczynka lub chłopiec) jest biedną sierotką żyjącą z siostrą niedaleko wielkiego zamku rządzonego przez Luciena. To tajemniczy człowiek, który niedawno stracił w nieznanych okolicznościach najbliższą rodzinę. Losy młodego rodzeństwa i nieszczęśliwego władcy oczywiście niedługo się splotą, co ma też związek z pewną przepowiednią.

Zanim do tego dojdzie, do przejścia jest pierwszy fragment zabawy, który zajmuje mniej więcej 30-45 minut. Stanowi on proste wprowadzenie do rozgrywki, zapoznanie ze sterowaniem i ogólnymi założeniami, choć jednocześnie oferuje klimat, jakiego próżno szukać w innych produkcjach. Początek jest prosty: do miasteczka przybywa kupiec sprzedający przedmioty o niezwykłych mocach. Dzieci są na tyle dojrzałe, by nie wierzyć w czary, więc krytycznie podchodzą do zapewnień, że magiczna pozytywka za pięć sztuk złota (kwotę, za którą można przeżyć w świecie gry przez tydzień) naprawdę potrafi spełniać życzenia.

Racjonalne podejście pryska, gdy do bohaterów podchodzi tajemnicza kobieta, Teresa. Sugeruje, że oszust może nawet nie wie, że to, co sprzedaje, działa naprawdę. Dzieci postanawiają więc zdobyć pieniądze, podejmując się kilku zadań w miasteczku. Te są nietrudne: roztargniony strażnik prosi o odnalezienie nakazów aresztowania, pijak chciałby odzyskać butelkę, nieszczęśliwy kochanek ma do przekazania list miłosny, a właściciel sklepu prosi o wytępienie robaków na zapleczu. Przed zakończeniem każdego ze zleceń staniesz przed wyborem. Zamiast strażnikowi, odnalezione papiery można oddać złoczyńcy. Zamiast zabijać robaki – da się niszczyć towar itd. Podejmowane decyzje nie mają skutków finansowych (sztuka złota i tak wpadnie do sakiewki), w drobnym stopniu wpływają za to na późniejsze losy bohatera.

Dalsze opowiadanie fabuły mijałoby się z celem. Jak przystało na baśń, uruchomienie pozytywki rzeczywiście skutkuje spełnieniem marzenia, ale to, co z tego wynika, wcale nie jest wieńczącą historię informacją „i żyli długo i szczęśliwie". Podróż i prawdziwie wielka przygoda dopiero się rozpoczynają. Po wizycie w zamku Luciena akcja przeskakuje o kilkanaście lat naprzód, do momentu, aż opiekująca się bohaterem Teresa stwierdza, że nadszedł czas, by jej podopieczny wyruszył w drogę na spotkanie swojego przeznaczenia.

Choć brzmi to nieco patetycznie, sama gra nie jest napuszona. Oczywiście zdajesz sobie sprawę, że uczestniczysz w czymś wielkim, że z dziecka dzierżącego w dłoni drewniany mieczyk zmieniasz się w prawdziwego herosa, jednak wszystko utrzymane jest w swobodnej konwencji. Momentami jednak Fable II porusza naprawdę istotne kwestie moralne (poświęcić dużo punktów doświadczenia, ale nie dać umrzeć z głodu więźniom? Zabić kolegę, który i tak jest skazany na zagładę, oszczędzając cierpień sobie?) i obyczajowe. W świecie gry pojawia się nie tylko brutalność, handel niewolnikami i hazard, ale nawet prostytucja i choroby weneryczne. O dziwo jednak wszystko jest przedstawione w tak lekki sposób, że nawet surowi cenzorzy nię bardzo mogliby się do czegoś przyczepić.

Grosz do grosza

Ogromną radość w Fable II daje samo przemierzanie świata i uczestniczenie w życiu odwiedzanych miasteczek. Tytuł został pomyślany w taki sposób, by cały czas było w nim coś do roboty. Jeśli nie masz ochoty podążać za głównym wątkiem, bez problemu możesz sobie zrobić parogodzinną przerwę na wykonywanie zadań pobocznych, podejmowanie różnego rodzaju prac czy zdobywanie serc przeciwnej płci. W grze można bowiem również zakładać rodziny (poligamia nie jest wykluczona), co przynosi wymierne korzyści (np. w postaci podarunków).

Pomnażać pieniądze można też na inne sposoby. Jeśli już gracz dorobi się majątku liczonego w tysiącach złotych monet (inflacja sprawiła, że przeżycie przez tydzień za 5 nie jest już możliwe), może go zainwestować, kupując stragan lub nieruchomość. Zapewniają one całkiem niezłe profity, warto więc mieć ich parę. Tym bardziej że jeśli nie zależy ci na reputacji, możesz zawyżać czynsze, a nawet zabijać właścicieli domów, by obniżyć ich wartość.

Jedna z ciekawostek, z których szczególnie dumny jest Molyneux, to pomysł, by przez niemal cały czas głównej postaci towarzyszył pies. Zwierzak jest niezwykle przydatny: nie tylko potrafi wywęszyć poukrywane na mapie skarby, ale też pomaga w walce. Na szczęście nie może zginąć – gdy jest ranny, po prostu kuleje i skowyczy, a leczenie trwa tylko chwilę. Psiarze ucieszą się też z możliwości kupowania książek do nauki sztuczek. Miłośnicy zabawy w stylu The Sims na pewno spędzą przy tej funkcji sporo czasu, obserwując, że np. pies śmiesznie chowa pysk po tym, jak główny bohater puści bąka... Bo i to w Fable jest możliwe.

RPG pełną gębą

W grze nie zabrakło też starć. System ataków wymyślony przez Lionhead sprowadza się do trzech przycisków, po jednym odpowiadającym za uderzenie bronią ręczną, strzał i magię. Podczas walki skutecznie można używać wszystkich tych opcji niemal jed-

Rozgrywka



1 Przygoda zaczyna się zimą w miasteczku Bowerstone. To tam poznajemy dwójkę dzieci.



2 Banshee to trudna przeciwniczka. Przywołuje małe dziewczynki, które dla niej walczą.



3 Walki nie są przesadnie brutalne, ale nie można mówić o umowności. Wrogowie krwawią i umierają, jedynie postać gracza może zostać co najwyżej „znokautowana", co kończy się utratą części punktów doświadczenia.



4 Wraz ze wzrostem popularności bohater zyskuje sobie wiernych fanów.



5 Należy dbać o swoją legendę, np. opłacając bardów, by tworzyli o tobie pieśni.



W zależności od wybranej płci głównego bohatera czekają cię różne misje.

nocześnie, co sprawdza się bardzo dobrze. Ataki są płynne i w ogóle nie odczuwa się jakichkolwiek ograniczeń wynikających z prostoty sterowania. Moją ulubioną taktyką było przywołanie kilku duchów, które trzymały wrogów na dystans, podczas gdy ja strzelałem do nich ze sporej odległości. Warto więc za punkty doświadczenia rozwijać postać w paru kierunkach.

System awansów jest podzielony na kilka elementów. Oprócz poprawiania trzech głównych współczynników (walka wręcz, dystansowa i magia) istnieją też punkty sławy zdobywane za wykonywanie misji, a także zabawne przydomki, jakie może nosić postać. Np. jeśli je zbyt dużo łakoci (które służą jako „apteczki", gdy brak mikstur), może doczekać się tytułu „Grubas"; jeśli wszyscy go lubią: „Pieróg" itp. Co ciekawe, kierunek, w jakim rozwija się bohater, wpływa również na jego psa. Jeśli więc przeistacza się w mrocznego łotra, wkrótce i czworonóg upodobni się do skrzyżowania cerbera z psem Baskerville'ów.

Fable II pozwala także na zabawę we dwie osoby. Druga może dołączyć w każdej chwili – albo za pośrednictwem Xbox Live (funkcja ta zostanie dopiero dodana w łatce), albo siadając przy tej samej konsoli. Dodatkowy bohater szczególnie dobrze sprawdza się w walce – jedna osoba może specjalizować się w broni białej, podczas gdy druga rozwija np. zdolności strzeleckie.

Tytuł jest wydawany u nas przez Microsoft jednocześnie z premierą światową, do tego od razu spolszczony. Lokalizacja jest kinowa, ale niestety nie wszystkim wypowiadanym po angielsku kwestiom towarzyszą napisy. Poza tym większych błędów nie ma, tłumacze wykazali się dowcipem i utrzymali klimat oryginalnych wypowiedzi.

Wielkie brawa należą się studiu Lionhead za wykonanie techniczne. Świat gry prezentuje się przepięknie. Pomimo że grafika nie jest superszczegółowa, dobór barw, zróżnicowanie otoczenia i wspaniale oddane efekty czarów sprawiają, że trudno oderwać wzrok od telewizora. Niewiele gorzej jest w sferze audio. Zdarzyło mi się nawet poczuć ciarki na plecach w niektórych momentach, a szczególnie przypadł mi do gustu utwór pojawiający się już w intro. Właściwie jedynym zgrzytem są czasy ładowania, sięgające nawet 30 sekund. Irytuje to zwłaszcza w zadaniach, które wymagają częstego przemieszczania się pomiędzy lokacjami.

Podsumowanie: Molyneux ponownie pokazał, że jest znakomitym bajarzem. Fable II jest pod każdym względem lepsza i bardziej zróżnicowana od poprzedniczki. Nawet po zakończeniu głównego wątku fabularnego trudno się oderwać od tego świata, który potrafi zaskakiwać przez naprawdę długi czas. A choć nieco brakuje mu do ideału, to i tak jeden z kandydatów do tytułu xboksowej gry roku. Czy wyjdzie na PC? Zapewne tak, ale przyjdzie nam poczekać około rok.

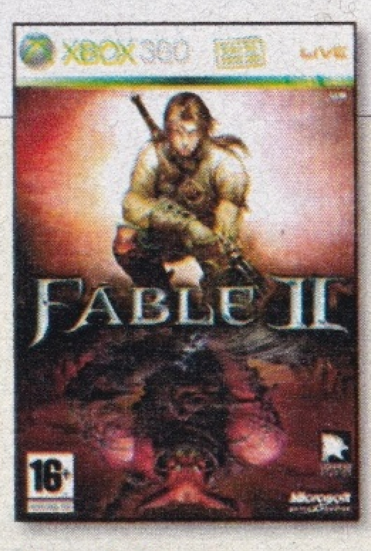
Maciej Kuc | teut@click.pl

PLUSY
- zróżnicowany, piękny świat
- prostota obsługi
- humor

MINUSY
- długie czasy ładowania

Metryczka gry X360

Fable II



Wydawca: Microsoft/CD Projekt (0 22 519 69 66, www.cdprojekt.pl)
Cena wydawcy: 199,90 zł
Najniższa cena: równa z ceną dystrybutora
W sprzedaży od: 24 października 2008

Producent: Lionhead
Podobne do: Fable
Internet: www.fable2.com
Maksymalna liczba graczy: 2/2 (konsola/Xbox Live)

Inne platformy: brak

PEGI: 16+

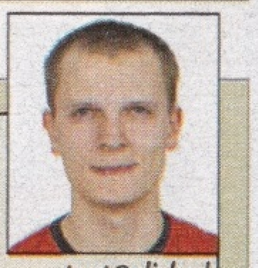
Sterowanie: myszka, klawiatura, **pad**, kierownica
Obsługiwane formaty graficzne: 480i (SD), 480p, **720p**, 1080i, 1080p
Obsługiwane standardy dźwięku: **stereo**, **przestrzenny**
Lokalizacja: pełna, **kinowa**, tylko opakowanie i instrukcja, brak
Zapis stanu gry: **w dowolnym momencie**, **w punktach kontrolnych**, po etapie

Poziom gracza: Początkujący – Zaawansowany – Profesjonalista: 1 **2 3 4 5 6 7** 8 9 10

Tabela testowa

	Waga		Ocena*
Tryb dla jednego gracza			
Grywalność	7,5%	Rewelacyjna. Proste zasady i lekkość podania także trudnych tematów nie przestają zachwycać.	9,50
Żywotność	7,5%	Nawet jeśli ukończysz główny wątek fabularny, w świecie Fable zostanie jeszcze bardzo, bardzo dużo do zrobienia.	9,00
Różnorodność	7,5%	To być może największa zaleta Fable II. Gra jest tak rozbudowana, że na początku trudno ogarnąć wszystkie jej możliwości.	9,50
Sztuczna inteligencja	7,5%	Przeciwnicy prowadzeni są przez nieskomplikowane algorytmy, ale świat i reakcje ludzi na bohatera są bardzo konsekwentne i właściwe.	9,00
Suma	30%		9,25
Tryb dla wielu graczy			
Grywalność	2,5%	We dwójkę jest zdecydowanie raźniej, a walka zyskuje zupełnie nowy wymiar, gdy obok jest inna, rozwinięta postać.	9,50
Żywotność	2,5%	Choć można grę przejść we dwójkę, część questów nie jest do tego przystosowana, więc lepiej gra się razem „z doskoku".	7,50
Różnorodność	2,5%	Walka to najprzyjemniejsza czynność w Fable II, jaką można robić we dwie osoby przy ekranie. Ale dostępny jest również np. hazard.	7,50
Obsługa rozgrywki	2,5%	Pojawianie się i znikanie drugiego gracza jest szybkie i „bezbolesne". Szkoda, że zabawa przez sieć dojdzie dopiero w łatce po premierze.	8,00
Suma	10%		8,13
Grafika			
Wygląd	10%	Piękne, klimatyczne i bardzo zróżnicowane lokacje.	9,50
Animacje	10%	Szczególnie dobrze prezentują się efekty czarów.	9,50
Suma	20%		9,50
Dźwięk			
Muzyka	5%	Przednia, idealnie uzupełnia to, co dzieje się na ekranie.	9,00
Efekty	5%	Niektóre odgłosy nie pasują, ale ogólnie jest dobrze.	8,00
Suma	10%		8,50
Przystępność			
Sterowanie	7,5%	Trzeba się do niego przyzwyczaić.	8,00
Interfejs	5%	Opcje są klarownie opisane, ale jest sporo klikania.	8,00
Poziom trudności	5%	Świetnie wyważony. Gra nie jest ani za łatwa, ani za trudna.	9,00
System pomocy	2,5%	Wszystkie funkcje gry są starannie i dobrze tłumaczone.	9,50
Suma	20%		8,44
Wykonanie techniczne			
Płynność działania	7,5%	Czasem liczba klatek na sekundę spada, ale nie na tyle, by przeszkadzać.	8,00
Czasy ładowania	2,5%	Niestety długie i dość częste.	6,50
Suma	10%		7,63

Wynik testu



teut@click.pl

Oczekiwania względem drugiej części Fable były bardzo duże, na szczęście spełniły się w stu procentach. To jedna z najwspanialszych interaktywnych opowieści, w jakie zdarzyło mi się grać. Mnóstwo dobrych pomysłów, przystępność i ogromna liczba rzeczy do zrobienia sprawiają, że dzieło Petera Molyneux na pewno będzie często wracać do czytnika mojej konsoli.

		Ocena
Tryb dla jednego gracza	30%	9,25
Tryb dla wielu graczy	10%	8,13
Grafika	20%	9,50
Dźwięk	10%	8,50
Przystępność	20%	8,44
Wykonanie techniczne	10%	7,63
Ocena końcowa		**8,79**

Opis metryczki gry znajduje się na str. 106.

* Skala od 1 do 10

Żyłka hazardzisty



Pieniądze pomnażać można na wiele sposobów, m.in. w grach hazardowych. Ich wybór jest spory, dodatkowo można zasiadać przy jednym stole z innymi graczami – także dzięki miniaplikacji z Xbox Live Arcade. Pozyskane w ten sposób fundusze później zasilają konto postaci.



THE UNLIMITED STATE OF DESTRUCTION
THIS NOTE IS LEGAL TENDER FOR ALL DESTRUCTION, PUBLIC AND PRIVATE
PRIDE PROFIT PAYBACK
SEP 2008
MERCENARIES 2
WORLD IN FLAMES
100
MORE MONEY MORE TOYS
NILSSON
The Highest Bidder
Petitioner of Mayhem.
Support Operative Treasurer.
WITAMY W WENEZUELI.
WITAMY W KRAJU OGARNIĘTYM WOJENNĄ POŻOGĄ.
KRAJU WIELKICH MOŻLIWOŚCI. WYKONUJ ZLECENIA.
JEŚLI NIE DOSTANIESZ ZAPŁATY W TERMINIE, UPEWNIJ SIĘ, ŻE ZAPŁACĄ.
MASZ W SOBIE SIŁĘ, ABY ZNISZCZYĆ WSZYSTKO CO STANIE CI NA DRODZE
I UDAĆ SIĘ TAM, DOKĄD ZMIERZASZ. I TO W SPOSÓB JAKI TY WYBIERZESZ.
BO JESTEŚ NAJEMNIKIEM.
TO TWOJA PRACA.
PC DVD-ROM SOFTWARE
XBOX 360 LIVE
PlayStation®2
PLAYSTATION 3
16+
www.pegi.info
©2008 Electronic Arts Inc. EA, logo EA, Pandemic, logo Pandemic, Mercenaries i Mercenaries 2: World in Flames są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. „PlayStation", „PLAYSTATION" i grupa logo są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, i loga Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft i są na licencji Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właściciel.
PANDEMIC
EA




Przygotuj się na przyszłość
Fallout 3
www.prepareforthefuture.com

Akcja PS3

LittleBigPlanet





Czy w erze wysokobudżetowych, wykonanych z rozmachem, w pełni trójwymiarowych gier akcji prosta na pierwszy rzut oka platformówka ma rację bytu? Oczywiście! Oto dzieło, którego nie można przegapić, być może największy tegoroczny hit na PS3!

LittleBigPlanet to produkcja nietypowa, niecodzienna i wymykająca się jednoznacznej ocenie. Choć gatunkowo najbliżej jej do platformówki, nazwanie jej tylko tym mianem byłoby wielkim uproszczeniem. Długo wyczekiwany tytuł angielskiego studia Media Molecule oferuje bowiem dużo, dużo więcej. Zwłaszcza dzięki możliwościom interakcji z innymi graczami oraz tworzenia, a także dzielenia się własnymi kreacjami. Jest to więc kipiący pomysłowością wirtualny plac zabaw, na którym swoje miejsce równie dobrze znajdą najmłodsi, jak i ich rodzice oraz w zasadzie wszyscy, którzy lubią raz na jakiś czas zatopić się w świecie wyobraźni.

Czym jest Mała Wielka Planeta? Według autorów to świat stworzony ze snów i fantazji wszystkich ludzi na Ziemi – miejsce, gdzie realizują się wszelkie, nawet najbardziej szalone pomysły. Każda podróż, również ta po LittleBigPlanet, rozpoczyna się od pierwszego kroku. Tutaj stawia go główny bohater, czyli SackBoy. Jest to ni mniej, ni więcej, tylko... mały, szmaciany ludzik o wielkiej głowie, który towarzyszy ci od samego początku rozgrywki. SackBoy (lub SackGirl czy ogólniej SackPerson) to twoje alter ego w świecie wyobraźni, które możesz dopasować do własnego gustu dzięki dziesiątkom materiałów, ubrań, nakryć głowy i innych akcesoriów.

Stała i niezmienna jest za to lista podstawowych czynności, które bohater może wykonać. A są to: bieg (lewy grzybek pada), skok (X) oraz chwytanie się obiektów (R1). Mogłoby się wydawać, że to mało, ale tak naprawdę ten prosty zestaw działań sprawdza się przez całą rozgrywkę. Zwłaszcza że dzięki kreatywności graczy tworzących własne lokacje pomysłów na wykorzystanie tych paru mechanizmów może być bez liku. Ponadto, choć rozgrywka w dużej mierze przypomina tę z klasycznych platformówek, plansze nie są dwuwymiarowe, lecz posiadają trzy poziomy głębi. Często pozwala to na obieranie różnych ścieżek w trakcie wędrówki po etapach, a twórcom umożliwiło wymyślenie przestrzennych zagadek.

Dookoła świata z gałgankami

Główne menu gry, którym jest wirtualny kartonowy domek twojej postaci, oferuje dostęp do trzech opcji. Pierwszą z nich jest LittleBigPlanet, czyli przygoda na kolejnych, przygotowanych przez twórców poziomach. Kolejne plansze odblokowują się po ukończeniu poprzednich (czyli dobiegnięciu do ich mety), a wyboru pomiędzy już odkrytymi dokonuje się na szmacianym globusie przypominającym kulę ziemską. Choć tryb ten posiada pewne założenia fabularne (masz za zadanie odnaleźć pomysły i kreacje skradzione przez nieznanego wichrzyciela), jest on tylko pretekstem do tego, by dać graczowi możliwość odbycia prawdziwej podróży dookoła świata.

Każdy kontynent zawiera trzy utrzymane w jego stylistyce etapy główne, a oprócz nich ukryte lokacje z wyzwaniami, w których można konkurować ze znajomymi na punkty. Choć poziom trudności rośnie wraz z odblokowywaniem kolejnych plansz, gra nie sprawia większych kłopotów, a rozmieszczone dosyć gęsto punkty kontrolne tylko ułatwiają zadanie – pozwalają bowiem na kilkakrotne podejście do danego segmentu i dopiero po wyczerpaniu limitu żyć niezbędne jest rozpoczęcie etapu od początku.

Drugim celem – oprócz dotarcia do mety poziomu – który tryb LittleBigPlanet stawia przed tobą, jest zbieranie rozmieszczonych na planszach bąbelków. Małe nagradzają punktami, a duże zawierają różnego rodzaju „zagubione" kreacje: materiały (z których może być uszyty SackBoy i jego garderoba), naklejki, obiekty, postacie, tła, a nawet motywy graficzne. Można je następnie wykorzystać przy tworzeniu własnych poziomów lub – uwaga! – dekorowaniu już istniejących. Do zebranych zasobów można dostać się w każdej chwili za pomocą menu Popit (kwadrat). Daje ono szybki i łatwy dostęp zarówno do opcji związanych ze zmianą wyglądu bohatera, jak i narzędzi pozwalających umieścić dowolną dekorację bezpośrednio na rozgrywanym właśnie etapie. Dodatkowo, na większości plansz można znaleźć ukryte „czyste" kawałki tektury, które należy udekorować znalezioną wcześniej naklejką z odpowiednim motywem. Nagrodą za to są kolejne bąbelki z kreacjami.

Tryb LittleBigPlanet można przechodzić zarówno w pojedynkę, jak i wraz z maksymalnie trzema kompanami przy konsoli. Trzeba przyznać, że między innymi dzięki możliwości interakcji z innymi SackBoyami oraz miejscami specjalnie zaprojektowanymi do działania w kooperacji tryb wieloosobowy zdecydowanie wysuwa się w tej produkcji na pierwszy plan i daje dużo radosnej oraz nieskrępowanej zabawy. Po zalogowaniu się do PlayStation Network dostępne stają się dodatkowe dwa warianty zabawy: Quick Play oraz Cool Levels (oba pozwalają na szybkie znalezienie partnerów do gry na losowo wybranych poziomach).

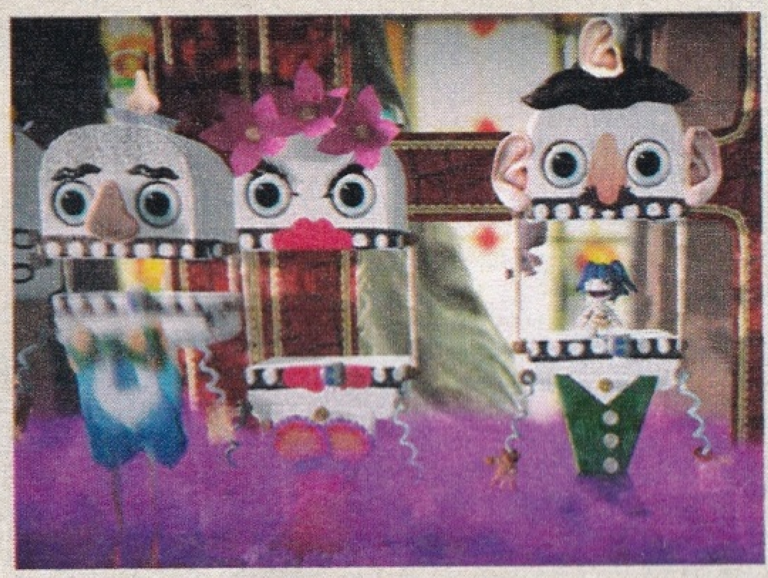
LittleBigPlanet ma być grą dla każdego, dlatego gałgankowy bohater może być także dziewczynką.

Pozostałe dwa miejsca, w które można się udać z głównego menu, to InfoMoon oraz My Moon. Pierwszy z księżyców to zbiór wszelkich danych i statystyk na temat gracza i jego znajomych z sieci. My Moon zaś to edytor pozwalający na tworzenie własnych plansz. Narzędzie to jest przystępne i zawiera liczne, bardzo pomocne poradniki. Etapy można budować zarówno od zera,

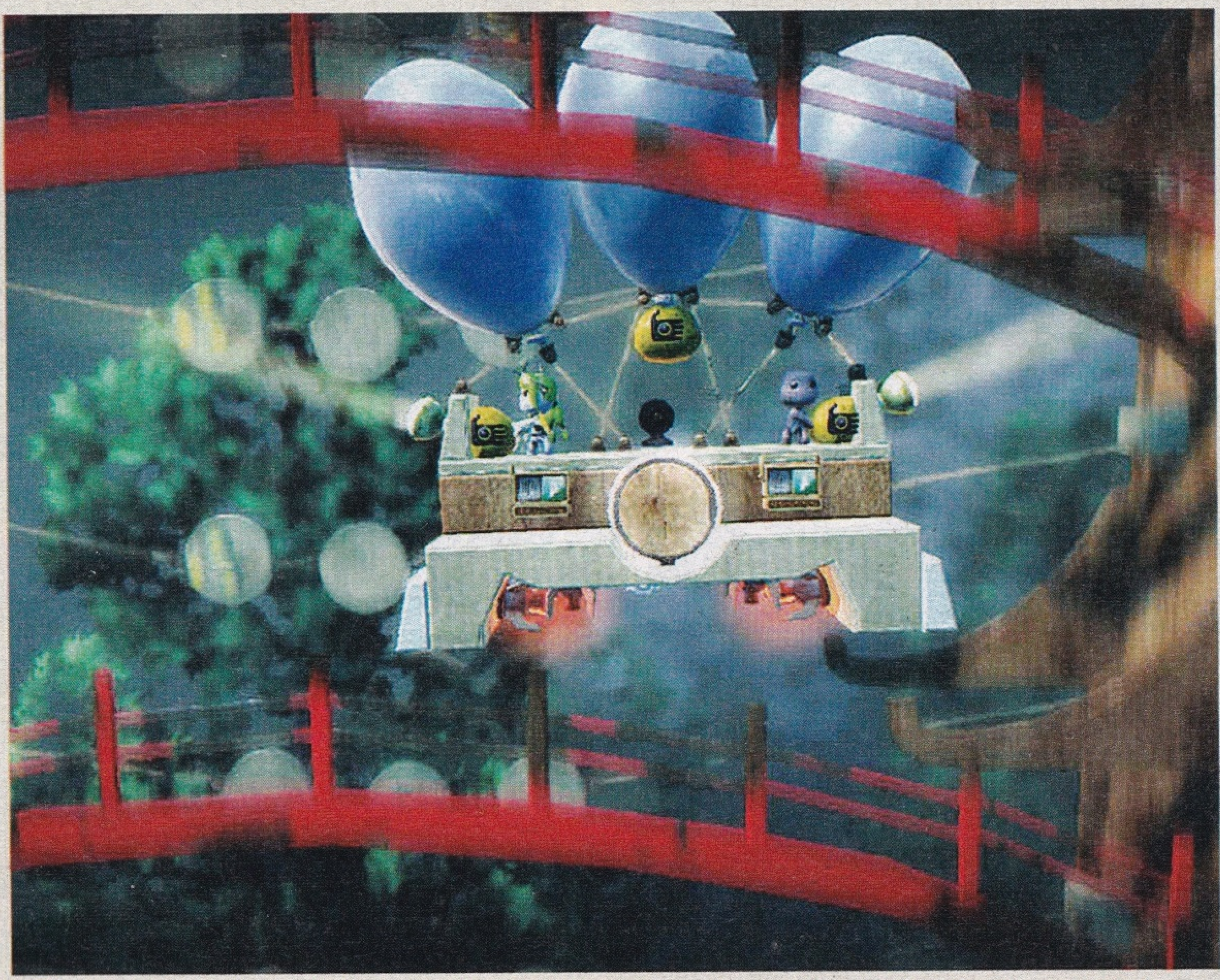
Rozgrywka



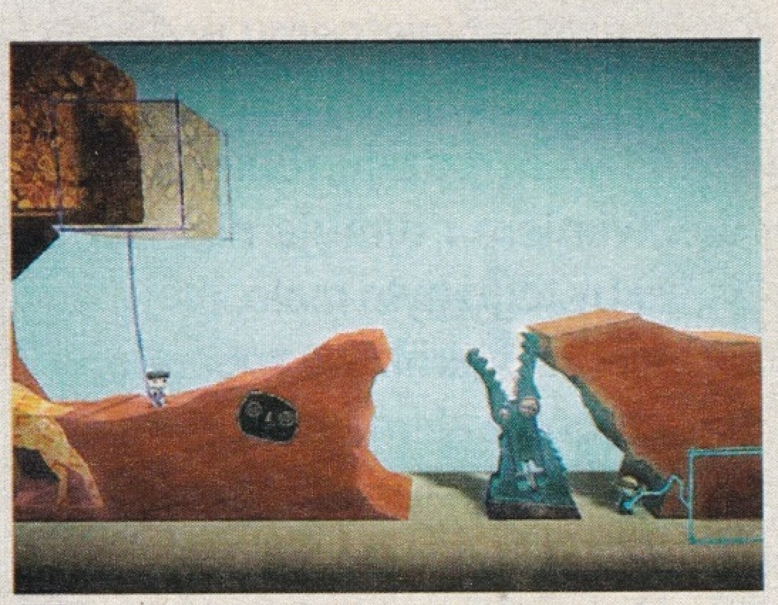
1 W głównym trybie LittleBigPlanet odkryjesz bajkowe wersje wszystkich kontynentów Ziemi.



2 Poziomy stworzone przez autorów gry to małe dzieła sztuki, które zachwycają pomysłowością.



3 Model fizyki to jeden z najważniejszych elementów LittleBigPlanet. Dzięki niemu umieszczone na planszy przedmioty naturalnie na siebie oddziałują. Możliwe jest nawet tworzenie złożonych maszyn, także latających.



4 Edytor poziomów pozwala samodzielnie tworzyć plansze i dzielić się nimi z innymi graczami.



5 Świat można dekorować także podczas rozgrywki. Tego nie było jeszcze w żadnej grze!



Grafika olśniewa niepowtarzalnym stylem i przywiązaniem do detali. To zdecydowanie jedna z bardziej oryginalnych produkcji ostatnich lat.

jak i korzystając z szablonów opartych na poziomach z trybu fabularnego. Dopuszczalną wielkość i stopień skomplikowania lokacji określa umieszczony z lewej strony ekranu termometr wyraźnie wskazujący, ile elementów jeszcze się w niej zmieści. Możliwości są tu prawdziwie nieskończone, a wszystko odbywa się za pomocą menu Popit. Co ciekawe, także do edytora można zaprosić znajomych i stworzyć planszę wspólnie. Umieszczenie w produkcji tak potężnego i zarazem dającego wiele frajdy trybu jest genialnym posunięciem, które pozwoli wydłużyć radość z grania w LittleBigPlanet, być może nawet na całe lata.

Fantastyczna oprawa

Mała Wielka Planeta to świat zbudowany z tektury, drewna i kawałków zszytego materiału. Styl graficzny przypomina teatr lalek. Są tu płaskie, malowane rekwizyty, papierowe drzewa i drewniane rusztowania. Na pierwszy rzut oka brakuje tylko celofanowej wody, by scenografia LittleBigPlanet była żywcem wyjęta z któregoś z filmów lub teledysków wyreżyserowanych przez znakomitego reżysera Michela Gondry'ego (z jego „Jak we śnie" na czele). Dzięki tak kreatywnemu podejściu do wystroju plansz oraz umiejętnemu wykorzystaniu światłocienia wygląd gry jest jedyny w swoim rodzaju, robi wrażenie dopracowaniem i ujmuje niezwykłą urodą. Jakby tego było mało, prawdziwe zdumienie ogarnia po zobaczeniu, jak poszczególne elementy scenografii na siebie oddziałują, jak zgodnie z prawami fizyki przemieszczają się, przechylają, obracają czy dyndają na sznurku. Prawa Newtona obowiązują tu wszystkich i wszystko, dzięki czemu zresztą można przewidywać rozwój wypadków i odpowiednio wybierać ścieżkę pomiędzy pułapkami i przeszkodami. Oprócz skakania często będziesz więc pchał, ciągnął lub nawet wisiał na możliwych do chwycenia elementach planszy. Twórcom i artystom z Media Molecule należą się za grafikę gromkie brawa i nie zdziwiłbym się, gdyby w przyszłości zostali za swe dokonania obsypani nagrodami. Jeżeli chodzi o warstwę dźwiękową, gra również nie zawodzi, oferując ciekawe motywy muzyczne z całego globu (mniej i bardziej przebojowe, ale trzymające równy, wysoki poziom) oraz znakomite efekty dźwiękowe ilustrujące bajkowy świat z wyobraźni.

Podsumowanie: LittleBigPlanet to znakomita produkcja dla osób w każdym wieku. Grałem w nią z nieustającym uśmiechem zarówno w trybie jednoosobowym, jak i z kolegami z redakcji. Gra zachwyciła mnie grafiką i świetnym silnikiem fizycznym, stawiającym na głowie wszystko to, co do tej pory widziałem w platformówkach. Bardzo spodobała mi się także możliwość stworzenia własnych poziomów i podzielenia się nimi przez internet. Zdecydowanie warto było czekać!

Michał Kuszewski | fenrir@click.pl

PLUSY

- świetna zabawa z innymi graczami
- doskonała oprawa graficzna
- pomysłowe zastosowanie modelu fizyki

MINUSY

- za trudna dla najmłodszych



Gra w kilka osób nie tylko daje dużo więcej zabawy, ale również pozwala na dotarcie do miejsc dostępnych jedynie dzięki współpracy.

Metryczka gry PS3

LittleBigPlanet



Wydawca: Sony Polska (0 801 230 000, playstation.pl)
Cena wydawcy: 239,00 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
W sprzedaży od: 24 października 2008
Producent: Media Molecule

Podobne do: Rag Doll Kung Fu
Internet: www.littlebigplanet.com
Maksymalna liczba graczy: 4/4 (konsola/PlayStation Network)

Inne platformy: brak

PEGI: 7+ PEGI ONLINE

Sterowanie: myszka, klawiatura, **pad**, kierownica
Obsługiwane rozdzielczości: 480 (SD), 480p, **720p**, **1080i**, **1080p**
Obsługiwane standardy dźwięku: stereo, **przestrzenny**
Lokalizacja: pełna, kinowa, **tylko opakowanie i instrukcja**, brak
Zapis stanu gry: w dowolnym momencie, w punktach kontrolnych, **po etapie**

Poziom gracza: Początkujący – Zaawansowany – Profesjonalista

1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	10

Tabela testowa

	Waga		Ocena*
Tryb dla jednego gracza			
Grywalność	5%	Zabawa w pojedynkę jest przyjemna, zwłaszcza przy krótkich posiedzeniach.	7,50
Żywotność	5%	Nie ma szans, by za pierwszym razem zebrać wszystkie możliwe bąbelki i odkryć sekrety plansz. A jest jeszcze edytor!	8,50
Różnorodność	5%	Choć sedno rozgrywki pozostaje takie samo, mnogość elementów, z których można tworzyć poziomy, gwarantuje zróżnicowanie.	9,00
Sztuczna inteligencja	5%	Brak przeciwników w grze rekompensują fantastycznie zaprojektowane poziomy i zaawansowana fizyka obiektów.	9,00
Suma	20%		**8,50**
Tryb dla wielu graczy			
Grywalność	5%	Doskonała! Właśnie tak należy grać w LittleBigPlanet – im więcej ludzi, tym lepiej!	9,50
Żywotność	5%	Nieskończona – LittleBigPlanet to nie tylko gra, ale i wirtualne studio, w którym można tworzyć kreacje w kooperacji z innymi.	9,50
Różnorodność	5%	Pomysłów na rozgrywkę jest niezliczenie wiele. Każdy napotkany w sieci gracz wnosi do zabawy coś nowego.	10,0
Obsługa rozgrywki	5%	Gra w sieci wymaga założenia konta PlayStation Network. Od tego momentu zabawa toczy się bez najmniejszych problemów.	9,00
Suma	20%		**9,50**
Grafika			
Wygląd	10%	Gra posiada fantastyczny styl, który zaskakuje i olśniewa.	9,50
Animacje	10%	Ruchy postaci robią wrażenie. Animacje tła pasują do konwencji.	8,50
Suma	20%		**9,00**
Dźwięk			
Muzyka	5%	Dużo dobrych utworów, kilka wręcz świetnych.	8,50
Efekty	5%	Odgłosy są bardzo dobrej jakości, współgrają z warstwą wizualną.	9,00
Suma	10%		**8,75**
Przystępność			
Sterowanie	7,5%	Proste i intuicyjne zarówno podczas gry, jak i w edytorze poziomów.	9,00
Interfejs	5%	Na ekranie jest wszystko, co trzeba. Menu Popit jest proste i intuicyjne.	8,50
Poziom trudności	5%	Raczej niski, choć ostatnie poziomy mogą dać się we znaki.	8,00
System pomocy	2,5%	Wbudowane wideoporadniki pozwalają opanować każdy aspekt gry.	9,50
Suma	20%		**8,69**
Wykonanie techniczne			
Płynność działania	7,5%	Gra cały czas utrzymuje stałą liczbę klatek na sekundę.	9,50
Czasy ładowania	2,5%	Nie najkrótsze, ale ani trochę nie psują przyjemności z gry.	8,50
Suma	10%		**9,25**

Wynik testu



Niewiele jest gier, które oferują tyle zabawy nie tylko przy przechodzeniu kolejnych poziomów, ale i podczas tworzenia swoich własnych. Dobra do gry w pojedynkę, genialna ze znajomymi. Choć może być zbyt trudna dla najmłodszych, każdy rodzic zaopatrzony w PS3 powinien się nią zainteresować. Zresztą nie tylko rodzic – ja do tej grupy nie należę, a przy LittleBigPlanet bawiłem się znakomicie!

fenrir@click.pl


Tryb dla jednego gracza	20%	8,50
Tryb dla wielu graczy	20%	9,50
Grafika	20%	9,00
Dźwięk	10%	8,75
Przystępność	20%	8,69
Wykonanie techniczne	10%	9,25
Ocena końcowa		**8,94**

Opis metryczki gry znajduje się na str. 106.

* Skala od 1 do 10



SackBoy to przesympatyczny szmaciany ludzik o wielkiej głowie i rozbrajającym uśmiechu (1). W trakcie rozgrywki można go ubrać w wiele różnych strojów, a nawet zmienić materiał, z którego jest „uszyty" (2). »



TOMB RAIDER
UNDERWORLD
ODKRYJ CENNĄ TAJEMNICĘ.
ZA WSZELKĄ CENĘ.
JUŻ WKRÓTCE
WWW.TOMBRAIDER.COM
16+
www.pegi.info
PlayStation.2
PLAYSTATION 3
Wii
NINTENDO DS
Games for Windows
XBOX 360 LIVE
eidos
CRYSTAL DYNAMICS

Wyścigowa PS3

WipEout HD



Nową grę na PlayStation 3 – tym bardziej stojącą na wysokim poziomie – ciężko kupić za 50 złotych. Co za tę cenę oferuje WipEout HD?

WipEout HD, kolejna część słynnej serii gier wyścigowych, nie jest dostępna w tradycyjnych sklepach. Cykl, od zawsze korzystający z najbardziej nowoczesnych rozwiązań, również i tym razem jest w awangardzie. Tytuł dostępny jest wyłącznie w sieciowej usłudze PlayStation Network, za pośrednictwem której Sony dystrybuuje cyfrowo niektóre swoje produkcje. Może z niej korzystać każdy, kto ma konsolę podłączoną do internetu i kartę kredytową – również w Polsce, gdzie sklep ten jest oficjalnie dostępny (w przeciwieństwie do konkurencyjnej usługi Xbox Live firmy Microsoft).

WipEout HD to futurystyczne wyścigi statków grawitacyjnych, rozgrywające się z prędkością bliską barierze dźwięku. Maszyny prowadzi się inaczej niż samochody, bowiem zamiast skręcać wychylają się one na boki, co da się korygować hamulcem głównym i bocznymi (które „przyhamowują" jedno ze skrzydeł, zmniejszając promień skrętu). Sterowanie może odbywać się za pomocą gałki analogowej, krzyżaka, a także Sixaxisa. W szczególności używanie tego ostatniego wymaga treningu, ale kiedy przyzwyczaisz się i „wyczujesz" statek, wyścigi zyskują zupełnie inną formę. Biorąc pod uwagę prędkość statków i brak styczności z podłożem, szczególnie na początku można odnieść wrażenie, że gra jest zbyt trudna. Na szczęście dostępny jest autopilot, który skoryguje każdy błąd.

Rzeczą, która także wyróżnia WipEout HD spośród innych gier wyścigowych, są platformy z bonusami. Rozmieszczone na „ziemi" dają graczowi, który nad nimi przeleci, przyspieszenie lub pocisk, za pomocą którego można uprzykrzyć przeciwnikowi życie. Korzystanie z nich często okazuje się bardzo znaczące dla przebiegu wyścigu, dlatego warto nauczyć się na pamięć rozmieszczenia platform na każdej z ośmiu dostępnych tras.

To, co widać na ekranie, zasługuje na brawa. Jeszcze żadna „bezpudełkowa" gra nie wyglądała równie dobrze. Tutaj pełnej obsłudze 1080p przy 60 klatkach na sekundę towarzyszy maksymalna płynność! Tekstury są bardzo ostre i wyraźne, dynamiczne oświetlenie pracuje zarówno wokół toru, jak i na karoseriach statków. Kolory są żywe i bardzo kontrastowe. Uzyskanie takich osiągów było możliwe dzięki zwolnieniu procesora z obowiązku generowania i obliczania zniszczeń oraz warunków pogodowych – dzięki czemu cała moc konsoli skierowana jest do obsługi wyścigu.

Podsumowanie: Przeznaczony tylko dla PS3 WipEout HD to jedna z najciekawszych pozycji dostępnych przez PlayStation Network. Za równowartość około 52 złotych można zdobyć grę dynamiczną, wciągającą i z najwyższej jakości grafiką. Kto poznał WipEout Pure i Pulse na PSP, tutaj odnajdzie się bez problemu. I – paradoksalnie – to największa wada tej produkcji. Poza rewelacyjną oprawą wizualną WipEout HD nie wnosi bowiem nic nowego. Jest połączeniem dwóch poprzednich tytułów, przez co polecałbym grę osobom, które z żadnym z nich nie miały styczności.

Krzysztof Grudzień | decy@click.pl

PLUSY

- grafika najwyższej jakości
- niska cena

MINUSY

- wtórność
- zbyt wysoki poziom trudności

Metryczka gry PS3

WipEout HD

Wydawca: Sony Polska
Cena wydawcy: 11,99 funta
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
W sprzedaży od: już jest
Producent: Studio Liverpool
Podobne do: WipEout Pure
www.wipeouthd.com

Inne platformy: brak
PEGI: 3+ PEGI ONLINE

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	30%	8,25
Wielu graczy	10%	7,25
Grafika	20%	9,75
Dźwięk	10%	9,25
Przystępność	20%	7,38
Wykonanie	10%	9,75
Ocena		8,53

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

Rozgrywka



1 Zbierane podczas lotu rakiety, miny i lasery skutecznie ułatwiają eliminację przeciwników.



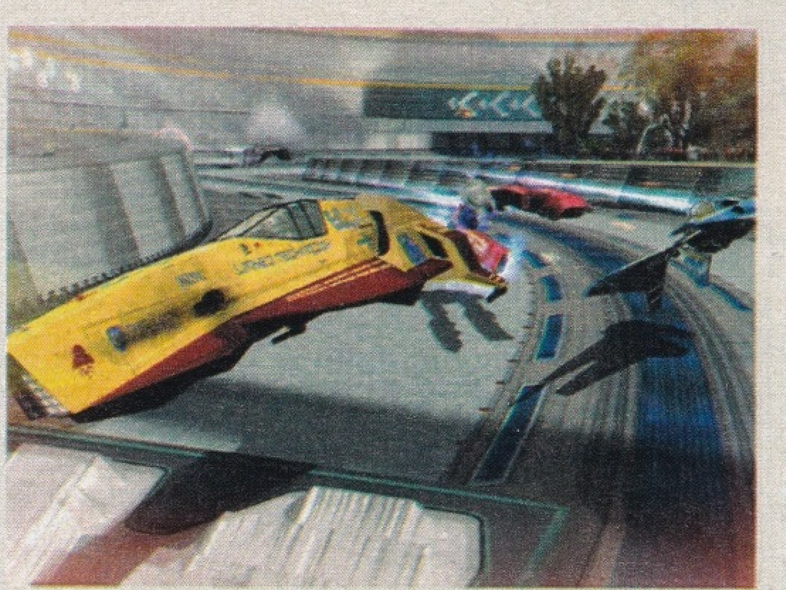
2 W trybie Zone Mode wygrywa ten, kto najpóźniej się rozbije. Bez autopilota dzieje się to szybko.



3 Eksplozje, kontrastowe kolory i efekty świetlne wyglądają genialnie, ale od ich natłoku może rozboleć głowa. Dopisek HD w nazwie jest całkowicie uzasadniony – to jedna z najpiękniejszych gier dostępnych na PS3.



4 Bez nitro niezwykle trudno wygrać. Prędkość to esencja WipEout HD.



5 W grze dostępnych jest dwanaście klas pojazdów, jednak nie czuć między nimi znacznej różnicy.

Akcja PSP

LocoRoco 2





Gra LocoRoco zachwyciła szalonym klimatem, ale zawiodła uproszczoną, mało zróżnicowaną rozgrywką. Twórcy jej kontynuacji zrobili wszystko, by nie powtórzyć tego błędu.

Firma Sony zbudowała pozycję swoich konsol PlayStation – poczynając od tej pierwszej aż po przenośne PSP i najnowszą PS3 – nie tylko na hitach, takich jak Gran Tourismo czy Metal Gear Solid, ale także na grach dziwnych i oryginalnych. Japoński koncern od zawsze był chwalony za finansowanie projektów nietypowych i całkowicie zwariowanych, o których zwykle dużo się mówiło, nawet jeśli nie sprzedawały się najlepiej.

Jedną z takich produkcji było właśnie LocoRoco, nietypowa platformówka, w której kieruje się... śpiewającą kulką z małym, dyndającym ogonkiem. A właściwie nie tyle nią samą, co całą planszą, przechylając ją w jedną lub drugą stronę, co powoduje, że kulka zaczyna toczyć się w lewo lub prawo. Służą do tego przyciski L i R, a ich jednoczesne wciśnięcie sprawia, że okrągły bohater podskakuje. Jego cel jest bardzo prosty: dotrzeć do końca planszy, zbierając po drodze jak najwięcej najróżniejszych „znajdziek", z których najważniejsze są jagody zwiększające gabaryty kulki. Zabawę utrudniają tzw. Mojas, czarne, unoszące się w powietrzu stworki, których należy unikać. Warto dodać, że podczas odkrywania zakamarków kolejnych poziomów tocząca się kulka śpiewa zabawne piosenki w stylu lat sześćdziesiątych.

Wszystko to brzmi – i wygląda – dość dziecinnie, co nie zmienia faktu, że mało jest gier równie uroczych i relaksujących jak LocoRoco. Jej kontynuacja ma wszystko to, co oryginał, tyle tylko, że bardziej dopracowane. Przede wszystkim ciekawsze są plansze – zróżnicowane, zarówno jeśli chodzi o ich ułożenie, jak i grafiki pojawiające się w tle. Więcej też się na nich robi: na jednej trzeba np. zanurkować, by znaleźć zatopiony piracki statek, na innej – wskoczyć do paszczy potężnego pingwina. Lepiej wyważono poziom trudności, który w poprzedniej części czasem „skakał" między dwoma następującymi po sobie etapami.

Podsumowanie: LocoRoco 2 to nie rewolucja, ale bardzo udane i przemyślane rozwinięcie oryginału. Dla fanów jedynki oraz tych, którzy jej nie znają, a powyższa recenzja ich zaciekawiła, jest to pozycja godna zainteresowania.

Tymon Smektała | F77@click.pl

PLUSY
- klimat
- oprawa graficzna i dźwiękowa

MINUSY
- brak znaczących nowości

Metryczka gry PSP

LocoRoco 2



Wydawca: Sony Polska
Cena wydawcy: 79,90 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
W sprzedaży od: 29 października 2008
Producent: SCEE
Podobne do: LocoRoco
www.locoroco.com

Inne platformy: brak
PEGI: 3+

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	30%	7,25
Wielu graczy	10%	7,50
Grafika	20%	9,00
Dźwięk	10%	8,00
Przystępność	20%	9,00
Wykonanie	10%	9,00
Ocena		**8,23**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

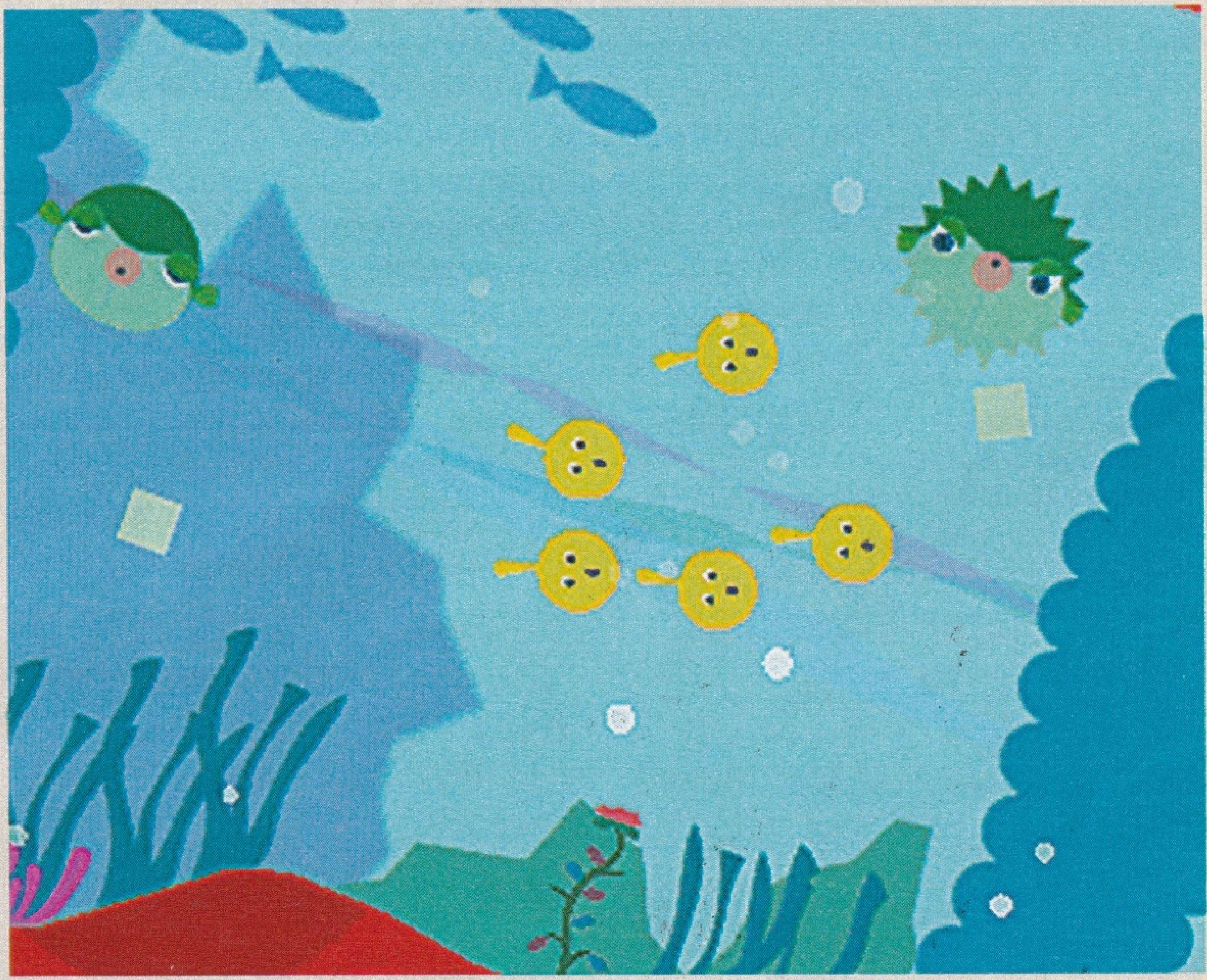
Rozgrywka



1 LocoRoco 2 ma fabułę bardziej rozwiniętą niż pierwowzór. Gra zaczyna się od inwazji Mojas.



2 Początkowe poziomy niewiele różnią się od tych znanych z pierwszej części gry.



3 Wielką nowością jest możliwość zanurzenia się w morskich głębinach i odkrywania podwodnego świata. Na tych etapach kulka nie toczy się, ale i tak steruje się nią w podobny sposób – po prostu przechylając planszę.



4 Wraz z nowymi umiejętnościami bohater zyskał również niespotykanych wcześniej wrogów.



5 Poziomy w LocoRoco 2 są dużo bardziej zróżnicowane niż w poprzedniej części gry.

Akcja PC

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Jeśli ponad bezmyślną strzelaninę stawiasz taktykę – dołącz do oddziału Duchów.

Pierwsza część Ghost Recon Advanced Warfighter była hitem zarówno pod względem rozgrywki, jak i jakości wykonania. Jej kontynuacja, choć nie tak dobra jak pierwowzór, także jest produkcją wartą uwagi. Szczególnie w serii Super$eller to gratka dla osób, które lubią współczesne gry wojenne.

Esencją rozgrywki jest akcja, podczas której można wydawać polecenia kolegom z oddziału bezpośrednio w świecie gry. Choć sztuczna inteligencja podkomendnych (oraz przeciwników) została ulepszona, to nadal zdarza się im „zaciąć" na jakiejś ścianie, dlatego warto ciągle mieć ich na oku. Nowością w serii są misje na otwartym terenie oraz tryb wieloosobowy Recon vs. Assault, w którym słabszy, ale liczniejszy oddział meksykański rywalizuje z małą, ale wyposażoną w najnowsze gadżety grupą Duchów.

Podsumowanie: GRAW 2 to pozycja godna polecenia wielbicielom taktycznych strzelanek. Widać, że wiele elementów zostało poprawionych, efekt końcowy zepsuty jest przez brak świeżych rozwiązań i spore wymagania sprzętowe. Jeśli jednak lubisz pogłówkować, zanim pociągniesz za spust – kupuj!

Wojtek Jara | vyara@click.pl



Podczas gry ważne jest opanowanie kontekstowego systemu wydawania rozkazów, dzięki któremu akcje zespołowe są odpowiednio dynamiczne.

Alternatywa – inne taktyczne gry akcji w reedycjach

Tytuł	Ocena*	Cena	Seria
Commandos Strike Force	62%	24,90	Kolekcja Klasyki
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	70%	19,90	eXtra Klasyka
S.W.A.T. 4 z dodakiem Syndykat	85%	59,90	Platynowa kolekcja
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	80%	49,90	Super$eller
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	85%	49,90	Super$eller

* Średnia ocena na podstawie serwisu www.metacritic.com (w przypadku kolekcji – ocena najlepszej gry)

Metryczka gry PC

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Wydawca: Cenega
Cena wydawcy: 49,90 zł
Najniższa cena: 39,90 zł (Cenega, www.sklep.cenega.pl)
W sprzedaży od: już jest
Producent: Grin
Podobne do: Rainbow Six: Vegas
www.ghostrecon.uk.ubi.com
Inne platformy: brak reedycji
PEGI: 16+

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	30%	7,75
Wielu graczy	10%	7,63
Grafika	20%	8,50
Dźwięk	10%	7,75
Przystępność	20%	7,88
Wykonanie	10%	7,88
Ocena		**7,93**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

Akcja PC

Kane & Lynch: Dead Men

Co łączy byłego najemnika i psychopatę? Z początku tylko wspólna ławka w policyjnym transporcie, ale później...

Wydany w 2007 roku Kane & Lynch to brutalna gra akcji, która scenariuszem i tempem rozgrywki przypomina hollywoodzki film. Tytułowi bohaterowie to para, której nie chciałbyś spotkać w ciemnej alejce, a ich historia jest bardzo zagmatwana i przeciągnie cię przez Stany Zjednoczone, Tokio, a nawet ogarniętą wojną Hawanę. Podczas gry sterujesz cały czas Kane'em, ale kompanom (w tym Lynchowi) możesz wydawać nieskomplikowane rozkazy. System ten jest banalnie prosty (opiera się na ledwie trzech klawiszach), a przy tym dość skuteczny. Rozgrywka jest całkowicie liniowa i starczy na ok. 10 godzin zabawy.



Wartka akcja zaczyna się już na pierwszym poziomie rozgrywki.

Podsumowanie: Choć gra jest krótka i niepozbawiona wad, warto się nią zainteresować, bo ma fantastyczny klimat. Jeśli lubisz mocne kino, z pewnością się nie rozczarujesz.

Wojtek Jara | vyara@click.pl

Metryczka gry PC

Kane & Lynch: Dead Men

Wydawca: Cenega
Cena wydawcy: 49,90 zł
Najniższa cena: 39,90 zł (Cenega, www.sklep.cenega.pl)
W sprzedaży od: już jest
Producent: IO Interactive
Podobne do: Hitman: Krwawa forsa
www.kaneandlynchdeadmen.com
Inne platformy: brak reedycji
PEGI: 18+

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	30%	7,50
Wielu graczy	10%	6,88
Grafika	20%	7,25
Dźwięk	10%	9,00
Przystępność	20%	8,19
Wykonanie	10%	8,75
Ocena		**7,80**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

Akcja PC

Tomb Raider: Anniversary

Dla amatorów samotnych wypraw w nieznane – babcia Lara po solidnym liftingu.

Pisząc o Tomb Raider: Anniversary w dziale reedycji, można przeżyć podwójne déjà vu. Dlaczego? Ta gra to stworzony w 2007 roku przez Crystal Dynamics remake kultowej pierwszej części serii Tomb Raider. Teraz jest dostępny w serii Super$eller i to świetna okazja, by się z nim zapoznać, bowiem jest to „hołd" godny tak wielkiego tytułu. Warto jednak zaznaczyć, że z oryginału został jedynie wątek fabularny i lokacje. Wszystkie zmiany (a jest ich sporo) tworzą z Anniversary zupełnie nową grę, która po prostu trzyma klimat pierwowzoru. A przy tym jest od niego wyraźnie ciekawsza!



Dzięki poprawionej oprawie warto powrócić do starych przygód.

Podsumowanie: Wydany w jedenastą rocznicę premiery pierwszego Tomb Raidera remake to tak naprawdę nowa gra, która przenosi klimat oryginału w XXI wiek.

Wojtek Jara | vyara@click.pl

Metryczka gry PC

Tomb Raider: Anniversary

Wydawca: Cenega
Cena wydawcy: 49,90 zł
Najniższa cena: 39,90 zł (Cenega, www.sklep.cenega.pl)
W sprzedaży od: już jest
Producent: Crystal Dynamics
Podobne do: serii Prince of Persia
www.tombraider.com
Inne platformy: brak reedycji
PEGI: 16+

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	40%	8,38
Wielu graczy	0%	–
Grafika	20%	8,50
Dźwięk	10%	9,00
Przystępność	20%	8,31
Wykonanie	10%	8,88
Ocena		**8,50**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10


Nadchodzi Wojna
Tryb walki „Realm vs Realm” oznacza, że nigdy nie walczysz sam, ale jako częśc Armii współgraczy przysięgłych bronić swych ziem i podbijać wrogie terytoria. Każde Twoje osiągnięcie, każde wypełnione zadanie, każda stoczona walka przechyla szalę zwycięstwa na korzyść Armii Twojego świata
Doświadcz niesamowitego wrażenia wspólnoty walcząc ramię w ramię z innymi graczami przeciwko przeważającym siłom w Publicznych Zadaniach
Wyrusz na nieskończoną przygodę poznając świat Warhammera i odsłaniając kolejne elementy Księgi Wiedzy – opisy potworów, nowe umiejętności oraz fragmenty wątku fabularnego. Księga Wiedzy to także historia Twoich osiągnięć w grze , byś mógł potem porównać je z innymi graczami.
PC DVD
WARHAMMER ONLINE
AGE OF RECKONING
12+
www.pegi.info
WARHAMMER ONLINE
AGE OF RECKONING
GOA
www.war-europe.com
MYTHIC
ENTERTAINMENT
© 2008 Games Workshop Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning, and i inne powiązane marki, nazwy, rasy, znaki ras, postacie,pojazdy, miejsca, jednostki, ilustracji i zdjęcia ze świata Warhammer są zastrzeżone ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008. Użyte na licencji dla Electronic Arts Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Mythic Entertainment i logo Mythic entertainment są znakami towarowymi i zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych. i/lub w innych krajach. GOA i logo GOA logo są znakami towarowymi France Telecom. GOA zapewnia wydanie, hosting oraz zarządzanie społecznością. Wszelkie inne znaki towarowe są własnością ich prawnych właścicieli.
GRENADE

Dziecięcy bohaterzy

W grach dla dzieci bohaterami są zwykle ich rówieśnicy lub ulubieńcy. Nie inaczej jest w poniższych przypadkach.

Adibu to wesoły, ale trochę rozbrykany bohater, z którym chłopcy znajdą wspólny język. Z kolei W.I.TC.H. to pięć nastolatek o imionach Will, Irma, Taranee, Cornelia i Hay Lin. Ponieważ każda jest inna, dziewczynkom łatwiej będzie wybrać swoją ulubioną postać. Pies Clifford jest wcieleniem domowego pupila, przyjaznego i kochanego psiaka, o jakim marzy większość dzieci.

Edukacyjna **PC**

Adibu: Uczę się angielskiego

Czy rozbrykanego kurczaka można nauczyć angielskiego? Adibu na pewno będzie próbował!



Adibu ma sporo przyjaciół, na których zawsze może liczyć.

Adibu, Bert i Skok spotykają zabawnego kurczaka. Adibu postanawia zaopiekować się wesołym ptakiem, który przygotowuje się do dalekiej wyprawy wozem kempingowym. Pojazd trzeba odpowiednio wyposażyć, kurczaczek musi też nabyć niezbędne w podróży umiejętności, głównie językowe (jak wiadomo, kury mają pewne problemy z właściwą wymową). To zadanie dla milusińskich.

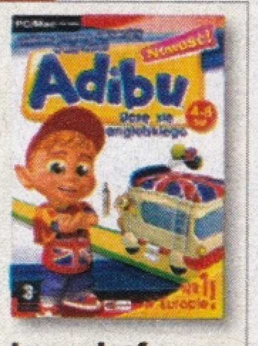
W głównym menu znajduje się kilka zakładek, gdzie można określić, czy dziecko ma ćwiczyć znajomość słówek (jest ich ponad 400), wymowę (m.in. nazw owoców, strojów, przedmiotów kuchennych), czy też powinno uczyć się piosenek (karaoke). Szkoda, że utworów jest tylko sześć. Jest także kącik dla rodziców, który pozwala śledzić postępy pociechy. Aplikację z Mindscape wyróżnia ciekawy system motywacji (10 niespodzianek, które można zdobyć do wozu kempingowego kurczaka). Jej niezaprzeczalnymi zaletami są także przyjazny klimat i przejrzyste, dobrze skonstruowane ćwiczenia (w sumie jest ich 20, dotyczą np. znajomości nazw kolorów i części ciała).

Podsumowanie: Uczę się angielskiego to ciekawa, kolorowa, przyjazna dzieciom gra. Ważne, że ich postępy można w prosty sposób sprawdzić dzięki kącikowi dla rodziców. W pudełku znajduje się prezent dla milusińskich: zestaw naklejek z podobiznami Adibu i jego przyjaciół.

Andrzej Sitek | odyn@click.pl

Metryczka gry PC

Adibu: Uczę się angielskiego



Wydawca: CD Projekt
Cena wydawcy: 59,90 zł
Najniższa cena: 51,94 zł (OTIDO, www.otido.pl)
W sprzedaży od: już jest
Producent: Mindscape
Podobne do: Adibu: Czytam i liczę
www.adibu.pl
Inne platformy: brak
PEGI: 3+

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	40%	8,38
Wielu graczy	0%	–
Grafika	20%	7,50
Dźwięk	10%	7,00
Przystępność	20%	7,63
Wykonanie	10%	8,75
Ocena		**7,95**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

Edukacyjna **PC**

Clifford: zabawy z muzyką

Wesoły pies Clifford wprowadza najmłodszych w świat dźwięków i muzyki.

W świecie czerwonego psa najważniejsza jest muzyka. W grze chodzi o zebranie 15 przedmiotów (które potem posłużą jako instrumenty), jednak aby tego dokonać, trzeba nauczyć się wielu melodii, sprawdzić w zadaniach logicznych, a nawet matematycznych. Jednym z kilku schematów nauki jest powtarzanie melodii. Dziecko słucha i obserwuje śpiewające ptaki, a jego zadaniem jest zagranie tonów na klawikości. Są też ćwiczenia bardziej kreatywne, np. tworzenie własnych rytmów w odniesieniu do wybranego stylu.



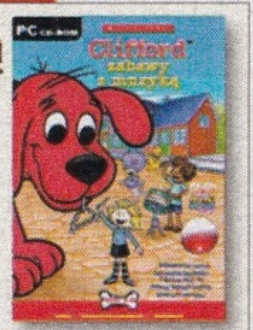
Ulubionym instrumentem Clifforda jest klawikość, na której wygrywa rożne wesołe melodie.

Podsumowanie: Szkoda, że zadań i ćwiczeń jest tak mało. Gra jest po prostu za krótka, chociaż na pewno ciekawa.

Andrzej Sitek | odyn@click.pl

Metryczka gry PC

Clifford: zabawy z muzyką



Wydawca: Nicolas Games
Cena wydawcy: 39,99 zł
Najniższa cena: równa z ceną wydawcy
W sprzedaży od: listopada 2008
Producent: Scholastic Inc.
Podobne do: Clifford uczy wymowy
www.scholastic.com/clifford
Inne platformy: brak
PEGI: 3+

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	40%	7,00
Wielu graczy	0%	–
Grafika	20%	7,00
Dźwięk	10%	5,50
Przystępność	20%	7,31
Wykonanie	10%	8,75
Ocena		**7,09**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10

Akcja **PC**

W.I.T.C.H.

Pięć zwyczajnych nastolatek o całkiem niezwyczajnych mocach. Wyjątkowa gra, bo raczej dla dziewczynek.

W.I.T.C.H. to skrótowiec od pierwszych liter imion pięciu bohaterek. Ta gra jest jedną z nielicznych, które powinny spodobać się dziewczynkom. Razem z Cornelią mogą zająć się uprawą roślin, a Irma zaprosi je do tańca. Co ważne, nie chodzi tylko o zabawę. Dzieci poznają np. kraj pochodzenia różnych roślin i szczegółowe warunki ich uprawy. W dziale Encyklopedia: Herbarium młodzi użytkownicy znajdą wiele przydatnych informacji. Również w przypadku pozostałych „wiedźm" poza grami dostępne są ciekawe tematy w encyklopedii.



Każda dziewczynka ma inną moc i charakter. Dzięki opcji pogawędki można poznać je bliżej.

Podsumowanie: Dialogi z bohaterkami są nieco zbyt proste, ale ogólnie gra oferuje całkiem ciekawą rozrywkę i sporo wartościowych informacji.

Andrzej Sitek | odyn@click.pl

Metryczka gry PC

W.I.T.C.H.



Wydawca: CD Projekt
Cena wydawcy: 69,00 zł
Najniższa cena: 66,37 zł (FOTOBIKO, www.fotobiko.home.pl)
W sprzedaży od: już jest
Producent: Disney Interactive
Podobne do: Bratz Super Babyz
www.disney.pl
Inne platformy: brak
PEGI: 3+

Wynik testu

	Waga	Ocena*
Jeden gracz	40%	6,88
Wielu graczy	0%	–
Grafika	20%	7,50
Dźwięk	10%	7,25
Przystępność	20%	7,75
Wykonanie	10%	8,88
Ocena		**7,41**

Pełna tabela testowa na stronie: www.click.pl

* Skala od 1 do 10


xbox.com/fable2
Przeznaczenie to kwestia wyboru.
Tragedia doprowadziła Cię do rozstaju dróg i wlanśie teraz musisz zdecydować.
Zemsta czy akceptacja? Sprawiedliwość czy odwet? Ale pamiętaj – musisz wybrać mądrze.
Możliwości jest wiele a los Albionu spoczywa w Twoich rękach.
Kim się staniesz?
Do nabycia od 24 października 2008
16+
www.pegi.info
LIONHEAD STUDIOS
Microsoft game studios
FABLE II
Jump in.
XBOX 360

Zawartość płyty DVD

Nasz krążek zawiera pełne wersje, dema, trailery, wywiady z twórcami, łatki oraz najnowsze programy użytkowe niezbędne dla graczy PC.

W tym miesiącu naszą płytę DVD wypełniły (i to po brzegi, zostawiając niewiele miejsca na wersje demo czy inne dodatki) trzy spolszczone pełne wersje gier. Są to El Matador, gorącokrwista gra akcji w stylu Maksa Payne'a, pełna humoru przygodówka Szymek Czarodziej 4 oraz strategia czasu rzeczywistego Blitzkrieg 2: Upadek Rzeszy.

Gwarancja jakości

1 Wszystkie programy na naszym DVD zostały sprawdzone co najmniej dwoma programami antywirusowymi, zaktualizowanymi w dniu wysyłki płyty do tłoczni (1 października 2008).

2 Nasza płyta powstaje we współpracy z czytelnikami. Jeśli masz sugestie co do tego, jakie gry, wersje demo, programy użytkowe i bonusy powinny się na niej znaleźć, napisz e-mail na adres: **dvd@click.pl**.

3 W przypadku problemów z działaniem płyty lub zawartych na niej aplikacji skorzystaj z porad widocznych poniżej.

Reklamacje

1 Jeśli masz problemy z płytą i nie pomogły ci porady zawarte poniżej, pamiętaj, że możesz zgłosić się do nas z reklamacją.

2 Zanim to zrobisz, upewnij się, że błąd nie jest wynikiem konfiguracji twojego sprzętu. Aby to sprawdzić, powinieneś uruchomić płytę na innym komputerze.

3 Jeśli błąd się nie powtarza na innym komputerze, może to oznaczać, że masz np. nieaktualne sterowniki karty graficznej. Niezbędny pakiet DirectX znajdziesz na naszym DVD w dziale Programy. Sterowniki do kart ściągniesz ze stron producentów: **ati.amd.com** oraz **nvidia.com**.

4 Jeśli błąd powtarza się na kilku komputerach, a zainstalowanie sterowników i dodatkowych programów nie pomaga (lub jest w ogóle niemożliwe), skontaktuj się z naszą redakcją. Wyślij e-mail na adres: **reklamacje@click.pl** (problem szczegółowo opisz, pamiętaj także o podaniu konfiguracji swojego komputera) albo zadzwoń pod numer telefonu: **071 343 61 05**, wewnętrzny **100** (pon.-pt. w godz. 9-15).

Akcja PC

El Matador



Nie każdy stróż prawa wypisuje mandaty i przeprowadza staruszki przez jezdnię. Są też i tacy, którzy zajmują się fachową eksterminacją gangsterów.

Victor Corbet należy do tego drugiego typu. Jego poczynaniami kierujesz w dynamicznej i pełnej widowiskowych strzelanin trzecioosobowej grze akcji El Matador. Corbet zostaje oddelegowany do współpracy z kolumbijskim departamentem zajmującym się zwalczaniem biznesu narkotykowego. Metody tej agencji diametralnie różnią się od standardowych procedur policyjnych – zamiast łapać i przesłuchiwać bandytów, zabijają ich na miejscu. Do twojej dyspozycji oddane zostaje aż 27 rodzajów uzbrojenia, dodatkowo możesz korzystać z efektownego trybu spowolnienia czasu, podobnego do bullet-time'u z klasycznej serii Max Payne. Dużą zaletą gry są egzotyczne, południowoamerykańskie lokacje oraz żywiołowa latynoska muzyka podkręcająca tempo rozgrywki.

Sterowanie

Myszka oraz skróty klawiszowe

W El Matador postacią kierujesz za pomocą myszki oraz klawiatury. Lewy przycisk odpowiada za strzał z trzymanej w ręku broni, prawym włączasz tryb precyzyjnego celowania lub snajperski. Rolka przesunięta w górę lub w dół otwiera menu wyboru broni, pozwala też się po nim przemieszczać – wybór zatwierdzasz lewym przyciskiem myszy. Poniżej zamieszczamy wszystkie najpotrzebniejsze skróty klawiszowe.

RUCHY POSTACI	
Poruszanie postacią	W S A D
Skok	Spacja
Kucnięcie	C
Chwilowe kucnięcie	Ctrl
SPECJALNE	
Spowolnienie czasu	Tab
Spowolniony skok	Lewy Shift
Interakcja	E

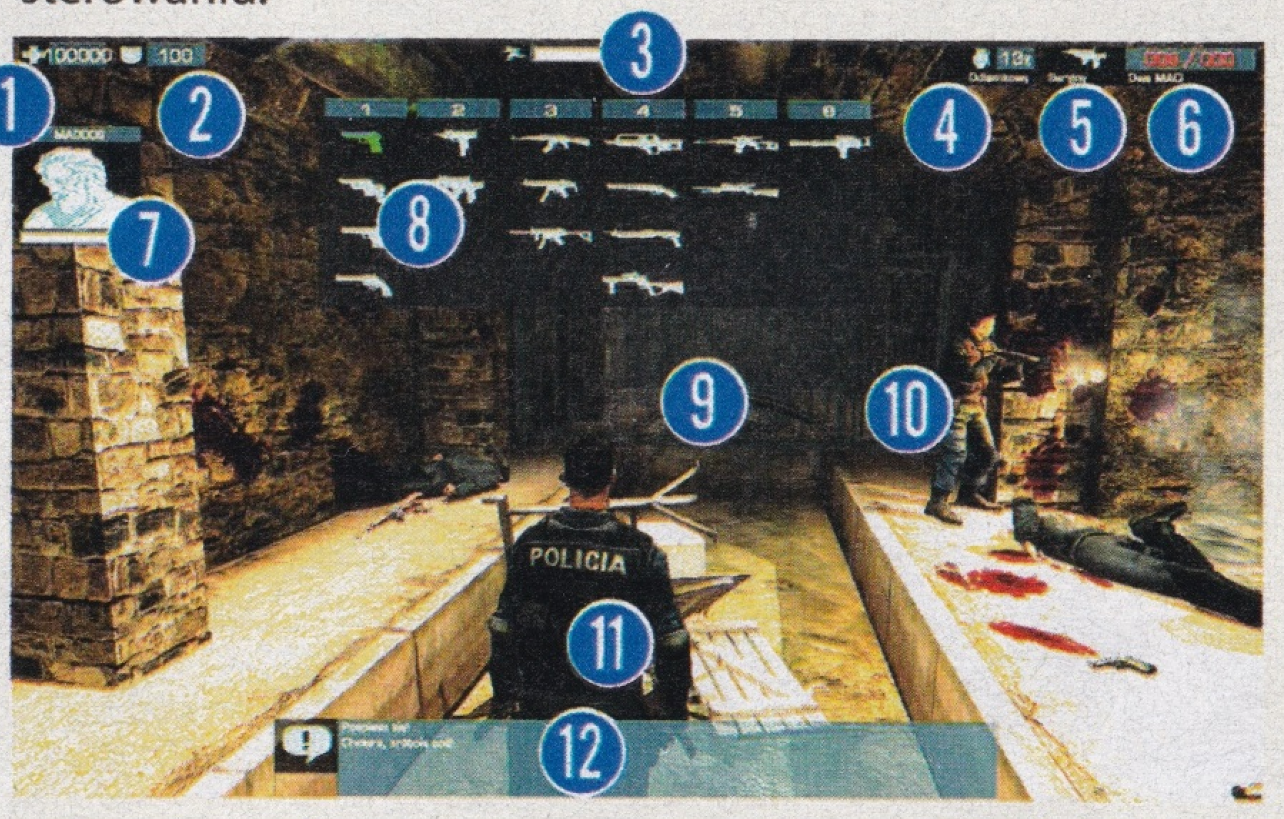
BROŃ	
Pistolety	1
Pistolety maszynowe	2
Karabiny szturmowe	3
Strzelby	4
Karabiny snajperskie	5
Broń ciężka	6
Przeładowanie	R
Zmiana trybu strzelania	X
Zmiana granatu	G

Rzut granatem	F
Cios pięścią	Q
OPCJE	
Opis misji	O
Menu główne	Esc
Opcje	F1
Szybki zapis	F5
Szybkie wczytanie	F9
Konsola gry	~

Ekran gry

Interfejs

Interfejs w grze jest przejrzysty i nie odbiega znacznie od standardu gier akcji, wyjątkiem jest specyficzne menu wyboru broni, którego obsługę opisujemy w części poświęconej sterowaniu.



1. **Wskaźnik energii postaci**
2. **Stan kamizelki kuloodpornej**
3. **Pasek energii wykorzystywanej podczas spowolnienia czasu**
4. **Aktualnie używany rodzaj granatów (np. dymny, obok ich liczba)**
5. **Aktualnie używana broń**
6. **Wskaźnik amunicji w magazynku/w zapasie**
7. **Poziom energii ściganego gangstera (pojawia się tylko w przypadku silniejszych przeciwników)**
8. **Menu wyboru broni, arsenał podzielony jest na sześć kategorii**
9. **Celownik**
10. **Twój towarzysz**
11. **Twoja postać**
12. **Zapis dialogów z gry**

Kody

Na ratunek

W razie problemów z ukończeniem etapu możesz skorzystać z zamieszczonych obok kodów. Komendy należy wpisać w konsoli wywoływanej klawiszem ~.

Komenda	Efekt w grze
health	Nieśmiertelność
ammo	Amunicja
weapons	Wszystkie bronie
ninja	Wyższe skakanie
rambo	Nieograniczona amunicja

Podpowiedzi

Jak zabić i nie zostać zabitym

Przygody Victora Corbeta są po brzegi wypełnione dynamiczną akcją. Przechodząc kolejne etapy El Matador, powinieneś pamiętać o kilku zasadach, dzięki którym – nawet na najwyższym poziomie trudności i pod silnym ostrzałem – poradzisz sobie z każdym przeciwnikiem.

Spowalnianie czasu. Tryb ten podobny jest do tzw. bullet-time'u ze słynnej gry Max Payne. Po wciśnięciu [Tab] wszystko wokoło spowalnia, ty zaś możesz spokojnie namierzyć i wystrzelić nawet do kilku przeciwników (najczęściej kule dosięgają ich dopiero gdy akcja wróci do normalnego biegu). Czas trwania spowolnienia zależy od zasobu energii, która odnawia się automatycznie podczas rozgrywki. Z opcji tej najlepiej korzystać podczas starć z dużą liczbą przeciwników jednocześnie.

Granaty. Przed wejściem do nieznanego pomieszczenia warto „oczyścić" je przy użyciu granatu. Najpierw sprawdź jednak, czy nie można zajrzeć do niego przez okno lub wyrwę w ścianie – o nowe granaty w grze jest trudno. Po wrzuceniu „niespodzianki" do środka najlepiej odsunąć się od drzwi, bowiem często przeciwnicy odrzucają granaty z powrotem w twoją stronę. Ciekawą alternatywą, choć nieco mniej skuteczną, są koktajle Mołotowa.

Korzystanie z zasłon. W El Matador nie zastosowano systemu automatycznego chowania się za zasłonami, który możesz znać z Gears of War. Krycie się po kątach oraz za mniejszymi przedmiotami (wtedy należy kucnąć, wciskając [C] lub przytrzymując [Ctrl]) skutecznie ochroni cię jednak przed ostrzałem wrogów.

Podwójna broń. Podczas gry istnieje możliwość trzymania w rękach dwóch broni jednocześnie (ale tylko pistoletów i maców). W wielu przypadkach rozwiązanie to jest dużo skuteczniejsze niż używanie jednego karabinu większego kalibru. Pamiętaj jednak, że zużywasz w ten sposób dwa razy więcej amunicji!

Kanistry i butle z gazem. W lokacjach często porozmieszczane są różnego rodzaju kanistry, butle z gazem lub stare beczki z benzyną. Strzelając w taki obiekt, powodujesz sporą eksplozję, która może „unieszkodliwić" nawet kilku przeciwników. Uważaj, ponieważ komputerowi oponenci także wykorzystują tę taktykę.

Przeszklone obiekty. W wybranych pomieszczeniach możliwe jest niszczenie szyb, zwłaszcza gdy masz do czynienia z tzw. przeszklonymi ścianami. Zamiast iść do drzwi wystarczy strzelić w szybę, aby utorować sobie przejście.

Pomoc sojuszników. Niektóre poziomy będą wraz z tobą przemierzać sojusznicy sterowani przez komputer. Chociaż nie można im wydawać rozkazów, to ich pomoc w walce jest nieoceniona. Korzystaj zwłaszcza z ich ognia zaporowego – kiedy strzelają, nadarza się okazja, żeby podejść przeciwnika.

Zapisywanie gry. Wymiana ognia z bandytami potrafi tak wciągnąć, że można nie zauważyć niskiego poziomu punktów życia postaci. Podczas gry jak najczęściej korzystaj z opcji szybkiego zapisu ([F5]), wtedy unikniesz niemiłych niespodzianek związanych z nagłą śmiercią.

Uzbrojenie

Najlepsze narzędzia eksterminacji

W El Matador do dyspozycji dostaniesz aż 27 modeli broni. Ich skuteczność jest różna, dlatego przedstawiamy tu sześć naszym zdaniem najlepszych. Korzystając z tego uzbrojenia, przejdziesz nawet najtrudniejszy poziom.

Pistolet



Amunicja: 9 x 19 mm
Magazynek: 15 naboi

Najskuteczniejszy z pistoletów w grze. Jego zaletą jest zwłaszcza pojemny magazynek. Najlepiej korzystać z dwóch pistoletów jednocześnie.

Mac



Amunicja: 9 x 19 mm
Magazynek: 32 naboje

Mac, zwłaszcza podwójny, jest o wiele skuteczniejszy od pistoletów. Niestety, podczas gry niełatwo jest o amunicję do tej broni.

Kałasznikow



Amunicja: 7,62 x 39 mm
Magazynek: 30 naboi

Uniwersalny i niezawodny. Amunicji do tego karabinu jest zawsze pod dostatkiem, ponieważ to najczęściej używana broń przez gangsterów.

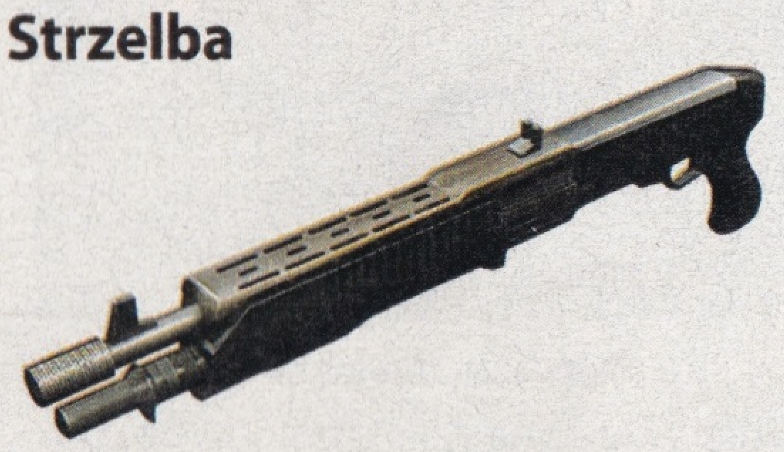
Commando



Amunicja: 9 x 19 mm Parabellum
Magazynek: 30 naboi

Ten karabin to doskonała alternatywa dla popularnego „kałacha". Korzystaj z niego, gdy tamten nie jest dostępny podczas misji.

Strzelba



Amunicja: 70 mm
Magazynek: 8 naboi

Skuteczny na bliskim dystansie, zwłaszcza podczas spowolnienia. Dużo lepszy od mniej pojemnego (tylko 2 naboje) obrzyna Lupara.

Karabinek R 6000



Amunicja: 7,62 x 51 mm
Magazynek: 4 naboje

Najskuteczniejsza broń snajperska w grze. Używaj jej tylko w walce dystansowej, będąc w bezpiecznej odległości od przeciwników.

Instalacja gry

Minimalne wymagania sprzętowe	
Procesor	1,5 GHz
Pamięć RAM	512 MB
Karta graficzna	128 MB (min. GeForce 4/Radeon 8500)
Miejsce na HDD	2,5 GB
Wersja DirectX	9.0c
Sterowanie	klawiatura/mysz
System operacyjny	Windows 2000/XP

Instalacja

1 Do napędu DVD włóż płytę dołączoną do magazynu. Kiedy wyświetli się menu, wejdź w zakładkę ***Pełne wersje***, kliknij ***El Matador***, a następnie ***Instaluj***.

2 Jeśli menu płyty nie uruchomi się automatycznie, wejdź do folderu ***Mój komputer***, kliknij prawym przyciskiem ikonę napędu DVD i wybierz ***Otwórz***. W folderze ***Pełne wersje*** znajdziesz kolejny, ***El Matador***. Kliknij dwukrotnie ***Setup***.

3 Postępuj według poleceń instalatora. Najpierw kliknij ***Dalej***, następnie wybierz ścieżkę instalacji (domyślnie podany jest folder ***Program Files*** na partycji systemowej). W kolejnym oknie wybierz ***Instaluj***.

4 Program zaproponuje ci instalację także najnowszej wersji ***DirectX*** oraz ***Acrobat Readera***, który niezbędny jest do otwarcia pliku z instrukcją. Jeśli nie posiadasz tych bibliotek i aplikacji – zainstaluj je.

Uruchomienie

1 Gra nie wymaga obecności krążka DVD w napędzie. Aby ją uruchomić, wystarczy kliknąć jej ikonę na pulpicie lub w menu ***Start***.

2 W menu głównym możesz uruchomić samouczek, rozpocząć kampanię lub rozegrać jeden z ukończonych już rozdziałów (***Wybierz rozdział***). Klikając ***Wczytaj grę***, przejdziesz do ekranu z zapisanymi stanami gry.

3 W menu głównym znajdziesz ***Opcje***. Skonfigurujesz w nich grafikę, dźwięk oraz sterowanie.

Wyjście z gry

1 Aby wyjść z gry, wciśnij klawisz [Esc]. Wybierz opcję ***Zakończ misję***, a następnie w menu głównym kliknij ***Wyjdź z gry***.

Usuwanie gry

1 Aby odinstalować grę, wejdź do jej zakładki w menu ***Start*** (domyślnie: Start > Programy > El Matador) i wybierz opcję ***Odinstaluj El Matador***. Zdecyduj, czy chcesz zachować zapisane stany gry.

2 Możesz też wejść do Start > Ustawienia > Panel sterowania > Dodaj lub usuń programy, wybrać ***El Matador*** i kliknąć ***Usuń***.

Przygodowa PC

Szymek Czarodziej 4



Magiczne Królestwo w niebezpieczeństwie! Uratować może je tylko młody czarodziej o imieniu Szymek.

Czwarta odsłona przygód Szymka powraca do korzeni – to klasyczna przygodówka point'n'click. Zadaniem gracza jest wytropienie podstępnego sobowtóra głównego bohatera, który przygotowuje się do przejęcia władzy w Magicznym Królestwie. Gra oferuje mnóstwo ciekawych zagadek, zaś podczas ich rozwiązywania spotykasz wiele barwnych postaci.

Sterowanie

Skróty klawiszowe i polecenia wydawane myszą

Większość czynności w grze wykonuje się za pomocą myszy. Lewy przycisk służy do interakcji z otoczeniem, rozpoczynania rozmów z postaciami oraz wyboru przedmiotów z ekwipunku – aby uzyskać do niego dostęp, umieść kursor w dolnej części ekranu lub skorzystaj ze skrótu klawiszowego [I]. Gdy wciśniesz prawy przycisk, Szymek bada wskazane kursorem przedmioty lub osoby. Wypowiada przy tym kilka słów, które mogą okazać się wartościową wskazówką. Podczas gry można skorzystać z przydatnych opcji podświetlania miejsc interakcji oraz wskazywania wyjść z lokacji. Dzięki nim w Szymku Czarodzieju 4 nie uświadczysz tzw. polowania na piksele.

Menu główne	[Esc]
Dziennik	[F1]
Wczytaj grę	[F4]
Zapisz grę	[F5]
Pauza	[W] lub [spacja]
Ekwipunek	[I]
Podświetlenie wszystkich miejsc interakcji	[H]
Podświetlenie wszystkich przedmiotów	[G]
Podświetlenie wszystkich wyjść	[E]

Podpowiedzi

Pierwsze chwile z grą



1 Podczas kłótni z bratem Szymek traci przytomność – ma wizję, z której dowiaduje się, że Magiczne Królestwo jest w niebezpieczeństwie. Aby powrócić do tej krainy, musisz ponownie uruchomić magiczną szafę. Kliknij na szafie lewym przyciskiem – nie ma paliwa. Weź stojącą pod stołem szklankę mleka wzbogaconego napojem energetycznym i użyj jej na szafie. Po „zatankowaniu" mebla kliknij go raz jeszcze.



2 Porozmawiaj z Alix. Niezależnie od kwestii, które wybierzesz podczas dialogu, wniosek jest jeden: po Magicznym Królestwie grasuje niesamowicie nudny sobowtór Szymka, który na dodatek złamał serce jego najlepszej przyjaciółce! Musisz dowiedzieć się więcej o oszuście. Idź ścieżką do chaty drwala (na skrzyżowaniu w górę ekranu), porozmawiaj z nim, a następnie weź młot kowalski oraz hak wystający z dużej kłody za plecami brodacza.



3 Wróć na skrzyżowanie, idź w lewo do domku stolarza. Weź garnek, wiadro, mlecz, nóż i olej. Porozmawiaj najpierw ze stolarzem, a potem z Czerwonym Kapturkiem. Twój sobowtór pomaga jej mamie i zanosi koszyk z jedzeniem do babci. Zapukaj do drzwi domu. Niestety, nikt nie odpowiada. Porozmawiaj jeszcze raz z Kapturkiem: zapytaj, gdzie jest jej mama. Dziewczyna pomoże ci, jeśli odzyskasz jej czapkę. Ma ją królik ludojad.



4 Idź w dół ekranu, nad rzekę, weź sznur, następnie użyj mlecza na martwym dziku. Pójdź do chaty drwala i zapytaj go o pułapkę na króliki. Po krótkiej rozmowie otrzymasz od niego kawałek drewna, z którego stolarz zbuduje pułapkę. Użyj jej na norze królika, a następnie włóż do pułapki zakrwawiony mlecz.



5 Odzyskaną czapkę oddaj Kapturkowi. Dziewczyna zaprowadzi cię do mamy. Porozmawiaj z kobietą, zabierz koszyk dla babci. Wróć na skrzyżowanie i udaj się w stronę mostu. Troll nie zechce cię przepuścić. Połącz hak ze sznurem, a następnie użyj całości na gałęzi nad mostem. Chociaż nie przeskoczysz przeszkody, to pozbędziesz się Trolla.



6 Po przejściu przez most miń świątynię. W lesie natrafisz na chatkę z piernika. Czyżby tutaj mieszkała babcia? To dopiero początek przygód Szymka. Podczas dalszej zabawy możesz w razie problemów skorzystać z systemu podpowiedzi (dostępnego w dzienniku otwieranym klawiszem [F1]) oraz opcji podświetlania miejsc interakcji ([W]).

Instalacja gry

Minimalne wymagania sprzętowe	
Procesor	2 GHz
Pamięć RAM	512 MB
Karta graficzna	64 MB (min. GeForce 3 lub ATI Radeon 8500)
Miejsce na HDD	3 GB
Wersja DirectX	9.0c
Sterowanie	klawiatura/mysz
System operacyjny	Windows XP/ Vista

Instalacja

1 Do napędu DVD włóż płytę dołączoną do magazynu. Kiedy na pulpicie pojawi się menu, wejdź w zakładkę ***Pełne wersje*** i kliknij ***Szymek Czarodziej 4***, a następnie ***Instaluj***.

2 Jeśli menu płyty lub instalacja wybranego programu nie uruchomią się automatycznie, wejdź do folderu ***Mój komputer***, kliknij prawym przyciskiem ikonę napędu DVD i wybierz opcję ***Otwórz***. W folderze ***Pełne wersje*** znajdziesz kolejny, zatytułowany ***Szymek Czarodziej 4***. Kliknij dwukrotnie ikonę ***Setup***.

3 Postępuj według poleceń instalatora. Zaakceptuj warunki umowy licencyjnej, następnie zdecyduj, czy program ma dokonać instalacji w lokalizacji domyślnej (folder ***Program Files*** na partycji systemowej dysku twardego), czy chcesz sam wybrać ścieżkę docelową. Kolejne kroki zatwierdzaj, klikając ***Dalej***.

4 Pozwól instalatorowi na sprawdzenie, czy posiadasz aktualne wersje DirectX oraz dodatkowych bibliotek (np. AGEIA PhysX). Jeśli nie – zostaną one zainstalowane automatycznie.

Uruchomienie

1 Gra nie wymaga krążka DVD w napędzie. Uruchom ją za pośrednictwem ***Menu Start*** lub klikając jej ikonę na pulpicie.

2 W menu głównym wybierz opcję ***Nowa gra***. Klikając przy ponownym uruchamianiu ***Wczytaj grę***, uzyskasz dostęp do zapisanych stanów.

3 W menu głównym znajdują się opcje konfiguracji grafiki, wyświetlanych tekstów oraz dźwięku.


Wyjście z gry

1 Aby wyjść z gry, wybierz w menu opcję ***Opuść grę***.

Usuwanie gry

1 Aby odinstalować grę, wejdź do jej zakładki w menu ***Start*** (domyślnie: Start > Programy > City Interactive > Szymek Czarodziej 4) i wybierz opcję ***Odinstaluj Szymek Czarodziej 4***.

2 Jeśli w menu ***Start*** nie ma zakładki gry, wejdź do Start > Ustawienia > Panel sterowania > Dodaj lub usuń programy, wybierz ***Szymek Czarodziej 4*** i kliknij ***Usuń***.


SUPER$ELLER
bądź gotowy kiedy nadejdą...

Strategiczna PC

Blitzkrieg 2: Upadek Rzeszy



Armia Czerwona nabiera coraz większego rozpędu w swym marszu na zachód, wypierając hitlerowców z terenów ZSRR. Wielka wojna ojczyźniana wkracza w decydującą fazę.

Upadek Rzeszy to samodzielny dodatek do drugiej części strategii czasu rzeczywistego Blitzkrieg, w którym gracz otrzymuje dwie rozbudowane kampanie: rosyjską oraz niemiecką. Jego akcję osadzono w okresie od początku 1944 roku aż do zakończenia II wojny światowej wiosną 1945. Zaletą serii Blitzkrieg jest odpowiednie wyważenie pomiędzy realizmem a pewnymi uproszczeniami, dzięki którym rozgrywka jest dynamiczna. Dzięki takiemu podejściu Upadek Rzeszy to doskonała propozycja dla fanów strategii oraz miłośników historii II wojny światowej.

Sterowanie

Obsługa rozgrywki

Sterowanie w serii Blitzkrieg jest proste – poradzi z nim sobie każdy, kto miał wcześniej styczność z jakąkolwiek strategią czasu rzeczywistego. Wszystkie komendy wydawać można przy użyciu myszki. Klikając lewym przyciskiem na jednostce, zaznacza się ją (aby zaznaczyć grupę, należy przytrzymać przycisk i „przeciągnąć" kursorem po jednostkach), zaś prawym wskazuje, gdzie ma się udać lub kogo zaatakować. Aby wydać jeden z rozkazów dostępnych w oknie w prawym dolnym rogu ekranu, kliknij go lewym przyciskiem. Poniżej zamieszczamy także przydatne skróty klawiszowe, dzięki którym m.in. dostosujesz ustawienia kamery.

Skróty klawiszowe

Poruszanie kamerą	← → ↑ ↓
Zbliżenie kamery	Page Up
Oddalenie kamery	Page Down
Obrót kamery w lewo	Ctrl + ←
Obrót kamery w prawo	Ctrl + →
Nachylenie kamery w dół	Ctrl + ↑
Nachylenie kamery w górę	Ctrl + ↓
Wybór jednostki	lewy przycisk myszy
Polecenie domyślne (przejdź do, zaatakuj cel)	prawy przycisk myszy
Wymuszenie ataku	Ctrl + lewy przycisk myszy
Polecenie alternatywne (np. wejście do budynku)	Alt + lewy przycisk myszy
Zasięg ognia jednostki	Alt + R
Przypisanie wybranym jednostkom numeru grupy	Ctrl + od 0 do 9
Dodanie jednostki do aktualnie wybranej grupy (należy kliknąć na wskazanej jednostce)	Shift + lewy przycisk myszy
Wybór grupy	od 0 do 9
Następna grupa	Tab

Ekran gry

Nad twoimi jednostkami na polu bitwy widoczne są zielone paski życia (takie same pojawiają się nad zajętym przez żołnierzy budynkiem), nad wrogimi – czerwone. Te same kolory mają oddziały, gdy skryją się w okopach, za zasłonami terenowymi lub wśród drzew, a także ich podobizny na minimapie. Inne kolory (np. niebieski) mają wojska sojusznicze, którymi steruje AI komputera. Na minimapie widoczne są wyłącznie jednostki przeciwnika znajdujące się w zasięgu wzroku twoich oddziałów – resztę przykrywa tzw. „mgła wojny", którą możesz wyłączyć, korzystając ze specjalnego kodu (patrz: ramka Kody).



1. **Minimapa pokazuje pole bitwy, którego większość przykrywa „mgła wojny"**
2. **Menu gry (kliknij, aby otworzyć)**
3. **Cele misji (kliknij, aby otworzyć)**
4. **Zaznaczona jednostka (wraz z paskiem życia oraz wskaźnikami pancerza)**
5. **Zaznaczona grupa jednostek**
6. **Rozkazy dla zaznaczonych jednostek**
7. **Menu wzywania posiłków (kliknij, aby otworzyć)**
8. **Wrogie jednostki skryte w okopach lub za zasłonami terenowymi podświetlone są na czerwono**

Kody

Na ratunek

W razie problemów z ukończeniem misji można sobie ułatwić życie i skorzystać z zamieszczonych obok kodów. Komendy należy wpisać w konsoli wywoływanej klawiszem ~. Za pierwszym razem konieczne jest wpisanie komendy aktywującej możliwość grania z kodami.

Komenda	Efekt w grze
Barbarossa	Aktywacja możliwości grania z kodami
@God(0,1)	Nieśmiertelność jednostek
@God(0,2)	Nieśmiertelność jednostek (zabijają wroga jednym strzałem)
@Win(0)	Natychmiastowe zwycięstwo
@ChangeWarFog(0) lub (1)	Wyłącza i włącza „mgłę wojny"

Instalacja gry

Minimalne wymagania sprzętowe	
Procesor	1,5 GHz
Pamięć RAM	512 MB
Karta graficzna	64 MB (min. GeForce 3/Radeon 8500)
Miejsce na HDD	2 GB
Wersja DirectX	9.0c
Sterowanie	klawiatura/mysz
System operacyjny	Windows 2000/XP

Instalacja

1. Do napędu DVD włóż płytę dołączoną do magazynu. Kiedy wyświetli się menu, wejdź w zakładkę ***Pełne wersje***, kliknij ***Blitzkrieg 2: Upadek Rzeszy***, a następnie ***Instaluj***. Uwaga: aby zainstalować grę, niezbędne są prawa administratora komputera.
2. Jeśli menu płyty lub instalacja nie uruchomią się automatycznie, wejdź w ***Mój komputer***, kliknij prawym przyciskiem napęd DVD i wybierz ***Otwórz***. W folderze ***Pełne wersje*** znajdziesz kolejny, ***Blitzkrieg 2: Upadek Rzeszy***. Kliknij w nim ***AutoRun***.
3. Postępuj według poleceń instalatora. Zaakceptuj umowę licencyjną, wybierz ścieżkę instalacji. Kroki zatwierdzaj, klikając ***Dalej***. Grę można zarejestrować przez internet, ale nie jest to konieczne i nie wpływa na rozgrywkę single ani sieciową.
4. Instalator sprawdzi, czy posiadasz aktualną wersję pakietu DirectX. Jeśli nie – zostanie zainstalowana.

Uruchomienie

1. Gra nie wymaga obecności krążka DVD w napędzie. Aby ją uruchomić, wystarczy kliknąć jej ikonę na pulpicie lub w menu ***Start***.
2. W menu głównym, po wejściu w zakładkę ***Jeden gracz*** możesz uruchomić samouczek, rozpocząć kampanię lub pojedynczą misję. Klikając ***Wczytaj grę***, przejdziesz do ekranu z zapisanymi stanami gry.
3. W menu głównym znajdziesz opcje konfiguracji grafiki oraz encyklopedię broni obecnej w grze.

Wyjście z gry

1. Aby wyjść z gry, kliknij ikonę w lewym dolnym rogu ekranu lub wciśnij Esc (tak przywołasz menu). Wybierz opcję ***Zakończ grę***, a w menu głównym – ***Wyjdź do Windows***.

Usuwanie gry

1. Aby odinstalować grę, wejdź do jej zakładki w menu ***Start*** (domyślnie: Start > Programy > Blitzkrieg 2: Upadek Rzeszy) i wybierz opcję ***Odinstaluj Blitzkrieg 2: Upadek Rzeszy***.
2. Możesz też wejść do Start > Ustawienia > Panel sterowania > Dodaj lub usuń programy, wybrać ***Blitzkrieg 2: Upadek Rzeszy*** i kliknąć ***Usuń***.

Na płycie także

Gears of War 2



Zachodni twórcy gier rzadko przyjeżdżają do Polski, dlatego zawsze, gdy takie zdarzenie ma miejsce, staramy się przekazać z niego relację naszym czytelnikom. Podobnie jest i tym razem – podczas wizyty w Polsce Cliffa Bleszinskiego, autora Gears of War 2, udało nam się przeprowadzić z nim wywiad na temat tego tytułu.

Far Cry 2



Choć w tym numerze magazynu Click! nie brakuje recenzji hitów, Far Cry 2 wyróżnia się nawet w tym bardzo doborowym towarzystwie. Na naszej płycie DVD zamieściliśmy film, który pokazuje fragmenty rozgrywki. Możesz prześledzić, jak bohater przemierza bogaty świat tytułu, korzysta z pojazdów i walczy, wszystko to zaś dzieje się o świcie.

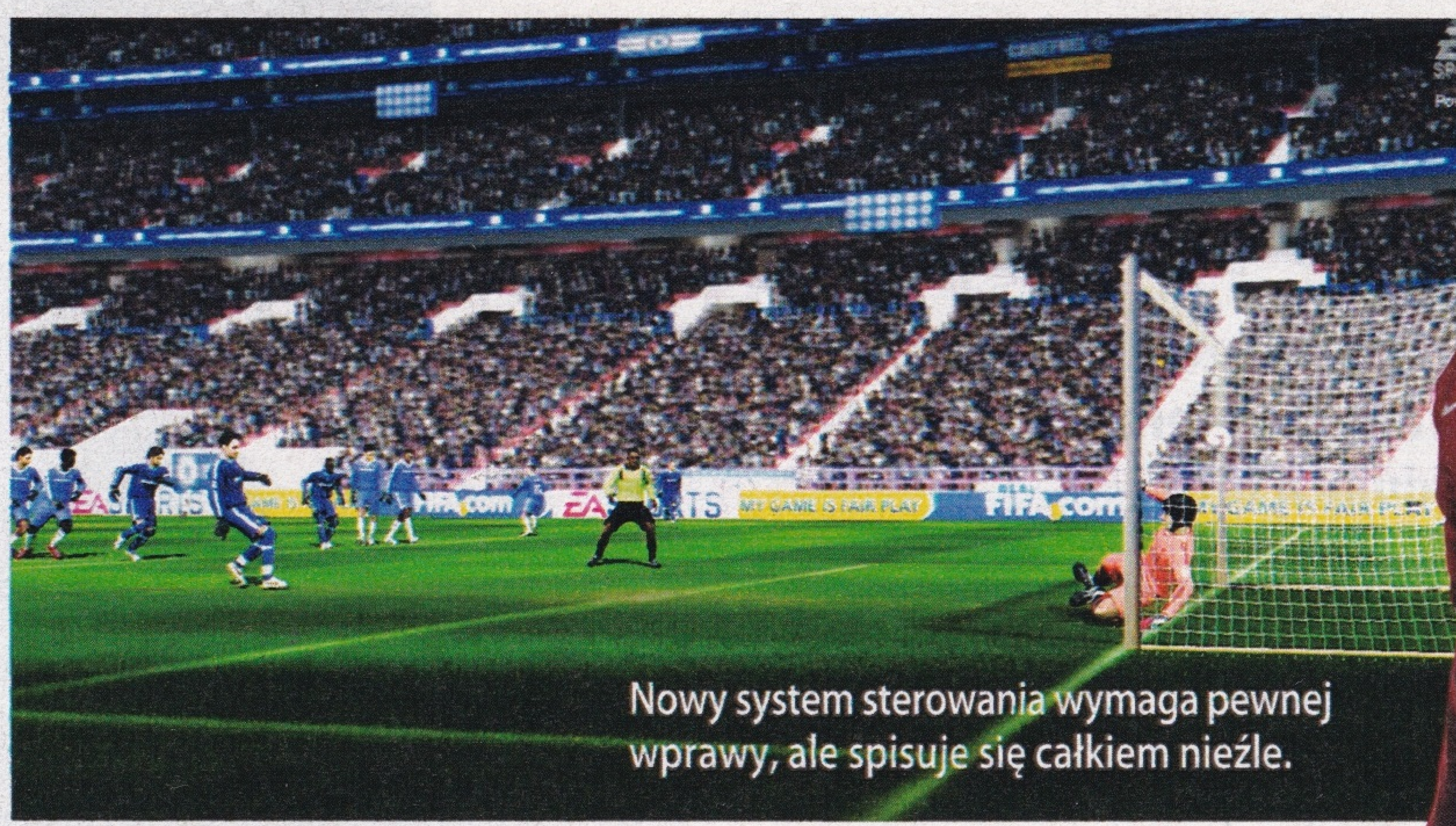
Mercenaries 2



Mercenaries 2: World in Flames to jedna z bardziej efektownych gier akcji wydanych w ostatnich tygodniach. Niestety, jednocześnie to produkcja, w której wersji sklepowej znalazło się mnóstwo błędów. Większość z tych, które udało się odnaleźć wkrótce po premierze, naprawia zamieszczona przez nas łatka, aktualizująca grę do wersji 1.1. Warto ją zainstalować, czekając na zapowiedziany na październik darmowy zestaw map.

Pazera Audio Extractor 1.1

Aplikacja służąca do „wyciągania" ścieżek dźwiękowych z plików wideo. Może się przydać, gdy zechcesz zapisać muzykę np. z zamieszczanych na naszych płytach trailerów. Program posiada opcję zapisu w oryginalnym formacie (dzięki czemu nie dochodzi do utraty jakości dźwięku), ale pozwala też na konwersję do plików: MP3, AAC, AC3, WMA, FLAC lub WAV. Pazera obsługuje najważniejsze formaty wideo: AVI, FLV, MP4, MPG, MOV, RM, 3GP, WMV, VOB.



Nowy system sterowania wymaga pewnej wprawy, ale spisuje się całkiem nieźle.

Sportowa PC

FIFA 09



Gra naszej reprezentacji wciąż budzi niedosyt – zobacz, czy tak samo jest z kolejną częścią serii FIFA.

| DEMO | Przedstawiamy demo najnowszej odsłony serii FIFA, recenzowanej przez nas w poprzednim numerze. W nim aż sześć drużyn do wyboru (Marseille, Schalke, Real Madryt, Chelsea, AC Milan, Toronto FC), możliwość rozegrania meczu dwa razy po dwie minuty w trybach „drużynowym" oraz Zostań gwiazdą, a także zbiór informacji o wprowadzonych w tej części nowych rozwiązaniach i typach zagrań. Ponadto w demie znajdziesz prosty samouczek, który wprowadzi cię w nowe sterowanie, wykorzystujące klawiaturę i myszkę. Za pomocą klawiszy W S A D kieruje się zawodnikiem, [spacja] to sprint, myszką kontroluje się kursor. Klikając lewym przyciskiem, poślesz piłkę we wskazane kursorem miejsce, a przesuwając rolką, wyślesz tam zawodnika na rajd. Choć może to wydawać się skomplikowane, warto opanować ten system sterowania, bo zapewnia większą precyzję.

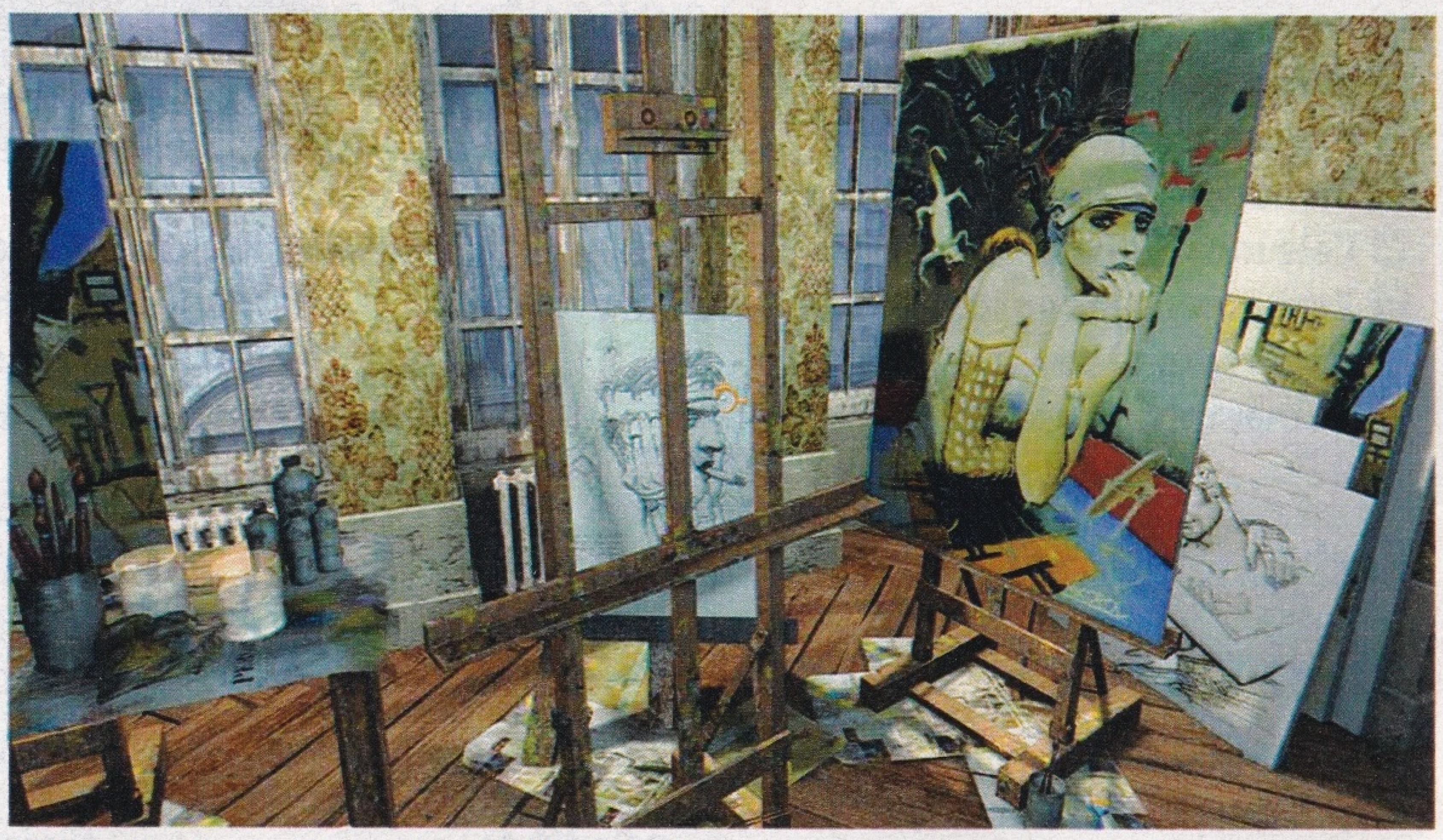
Rooney jest twarzą FIFA 09, jego zespołu nie ma jednak w wersji demo.

Przygodowa PC

Nikopol: Secrets of the Immortals

Wybierz się w podróż po futurystycznym Paryżu zrodzonym w głowie jednego z największych twórców komiksu.

| DEMO | Chcesz przeżyć coś niezwykłego? Rozpocznij swoją podróż i w niezwykłym, zachwycającym Paryżu przyszłości odszukaj zaginionego ojca. Sprawa nie będzie prosta, bowiem podczas poszukiwań szybko wplączesz się w sieć intryg sięgających wyżej niż sama wieża Eiffla. Podstawą dla tej bardzo interesującej gry przygodowej (pierwszoosobowy point'n'click) stały się komiksowa „Trylogia Nikopola" Enkiego Bilala oraz oparty na niej film „Immortal". Za wirtualną adaptację tej historii odpowiada studio White Birds Productions należące do Benoît Sokala, autora m.in. słynnej Syberii. Nazwiska Bilala i Sokala gwarantują, że Nikopol na długo pozostanie w pamięci. Zamieszczona na DVD wersja demo zawiera pierwszy epizod, który pozwala wejść w niezwykłą atmosferę gry. Sterowanie odbywa się za pomocą myszki.

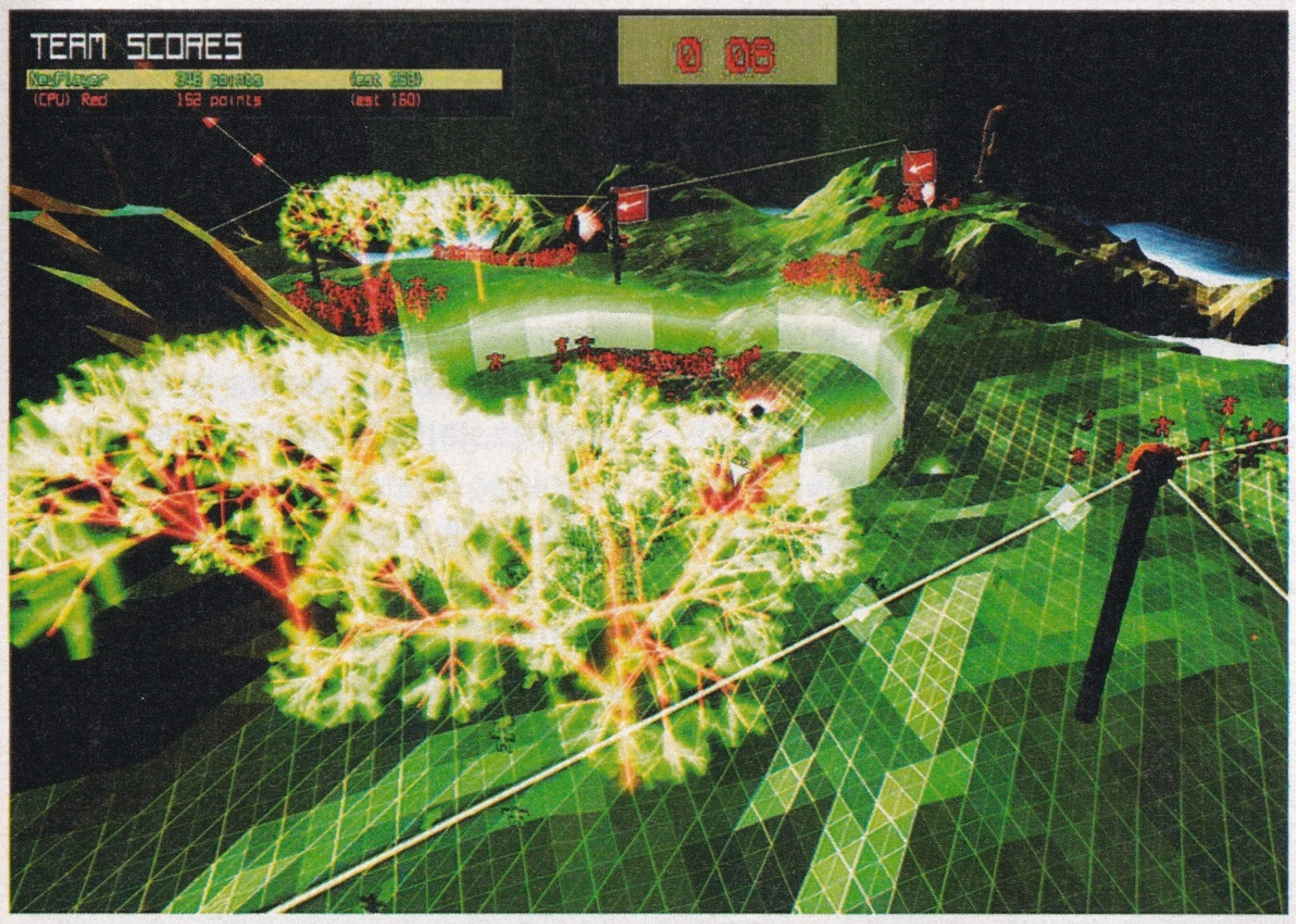


Fani twórczości Enkiego Bilala znajdą w grze mnóstwo smaczków nawiązujących do jego albumów komiksowych.

Strategiczna PC

Multiwinia: Survival of the Flattest

Płaskie jest piękne – sprawdź, czy zgadzasz się z tą tezą, grając w wersję demo nietypowej gry strategicznej.



Multiwinia to tytuł z wyjątkowo oryginalną oprawą graficzną.

| DEMO | Pojawiające się we wstępie słowo „nietypowa" jest pierwszym, które przychodzi do głowy, gdy mowa o tej produkcji niezależnego angielskiego studia Introversion. To strategia czasu rzeczywistego, w której gracz kieruje oddziałami złożonymi z małych, płaskich ludzików, starając się przy ich pomocy wykonać z góry określone zadania (wzorowane na tych z sieciowych FPS-ów) w wyznaczonym czasie. Nie jest to proste, bowiem tego samego próbuje dokonać komputerowy rywal. Całość oprawiona jest w oryginalną grafikę zbudowaną z fraktali. W wersji demo znajdziesz dwie misje samouczka wyjaśniające go zasady, którymi rządzi się świat Multiwinii. Ponadto dostępne są także trzy plansze w trybie King of the Hill (Król wzgórza) oraz jedna w Capture the Statue (Przejmij statuę). Gra w całości obsługiwana jest za pomocą myszki.

Logiczna PC

Pipe Mania

Przekonaj się, czy zabawa w hydraulika wciąga dziś tak samo jak blisko 20 lat temu.

| DEMO | Oto nowa wersja wydanej w 1989 roku gry Pipe Dream. Zasady są proste. Twoim zadaniem jest ułożyć fragmenty rury tak, aby płynąca nią ciecz dotarła bez przeszkód od punktu A do B. Kolejne kawałki rury podsuwane są przez komputer i nie zawsze pasują do znajdującego się na planszy układu – dlatego trzeba główkować i myśleć z wyprzedzeniem. Do tego dochodzą różnego rodzaju „przeszkadzajki", jak występujące gdzieniegdzie przecieki, przeszkody do ominięcia, upływający czas czy minimalna liczba złączeń, jaką musi pokonać płyn, zanim dotrze do końca. W wersji demo dostępnych jest pięć plansz, a każda jest piekielnie wciągająca. Sterowanie wymaga wyłącznie użycia myszki i jest intuicyjne.



Pipe Mania to doskonały przykład na to, jak dobrze się mają gry typu casual.



Strategiczna PC

King's Bounty: Legenda

King's Bounty: Legenda to jedna z najciekawszych gier strategicznych na rynku. Przedstawiamy zestaw porad, które ułatwią odkrywanie jej świata.

Wstęp

King's Bounty to produkcja dla wielbicieli serii Heroes of Might & Magic, która znane z niej mechanizmy rozgrywki przedstawia w nowej oprawie graficznej. Aby ułatwić ci przeżycie ciekawych, ale niebezpiecznych przygód w baśniowych krainach, przygotowaliśmy poradnik, który szczegółowo omawia trzy najważniejsze elementy gry: eksplorację świata, rozwój bohatera i walkę. Ponadto znajdziesz tutaj sugestie dotyczące umiejętności, jakich w trakcie rozgrywki może się nauczyć twój heros.

Artur Dąbrowski | roland@click.pl

Eksploracja

Podróżując po mapie, raz po raz natrafisz na wrogów. Kiedy tylko się zbliżysz, zaczną kierować się w twoją stronę, aby cię zaatakować. Zasygnalizują to czerwone wykrzykniki, które pojawią się nad daną grupą (bądź grupami). Przed rozpoczęciem walki warto się zorientować, jak silny jest przeciwnik. Aby to zrobić, kliknij na nim prawym przyciskiem myszy. Wówczas pojawią się informacje o oddziale, między innymi o jego liczebności.

Niezwykle przydatna jest umiejętność o nazwie Zwiad, która pozwala uzyskać precyzyjne dane co do typu jednostek i ich liczby w danym oddziale (na trzecim poziomie, na wcześniejszych informacje są ograniczone). Otrzymasz je, klikając na grupie prawym przyciskiem myszy. Niektórzy przeciwnicy dostają premię do morale czy statystyk, kiedy walczą w korzystnych dla siebie warunkach. Na przykład nieumarli są skuteczniejsi w nocy, dlatego jeśli napotkasz dużą ich bandę, to pomyśl nad wycofaniem się i zaatakowaniem za dnia.

Początek rozgrywki może być wymagający, niezależnie od wybranego poziomu trudności. Masz na tym etapie niedużo oddziałów, a twój bohater nie posiada żadnych znaczących umiejętności. Niełatwo jest w takiej sytuacji daleko zajść w głównym wątku (już drugi quest jest niewykonalny). Jedynym rozwiązaniem jest zdobywanie doświadczenia w walce z wrogami rozmieszczonymi na mapie – najpierw z najsłabszymi, potem z coraz mocniejszymi. Za każdym razem, gdy przegrasz starcie, wrócisz na zamek, gdzie uzupełnisz wojska, by ruszyć dalej w świat. Z czasem będziesz mógł rekrutować coraz większą liczbę jednostek i rozwinąć zdolności bohatera – a wówczas nadasz tempo wątkowi fabularnemu.

Do eksploracji świata wykorzystuj również statki. Pozwolą ci one dotrzeć do miejsc, do których drogą lądową byś nie doszedł. Możesz tam znaleźć skarby i wartościowe przedmioty. Statek kupisz od handlarza w porcie, prawie we wszystkich krainach.

Na każdej planszy możesz natrafić na zakopane w ziemi skarby. Twój bohater jest na nie wyczulony. Jeśli będzie w pobliżu takich ukrytych kosztowności, zobaczysz snop światła, który wskaże ci dokładnie, gdzie odkryjesz skrzynię. To doskonały sposób na dodatkowy zarobek. Skarbów możesz także szukać, kupując specjalne mapy. Gdy już będziesz w posiadaniu takiego planu, musisz odnaleźć miejsce na nim przedstawione, co nie zawsze jest łatwe.

Kiedy udajesz się do miejsca, z którego nie będziesz mógł zawrócić (np. z powodu wykonywanej misji), koniecznie zapisz wcześniej stan gry. Jeśli trafisz do takiej właśnie lokacji i przegrasz walkę, gra zakończy się porażką (w każdej innej sytuacji wrócisz po klęsce do zamku). Dlaczego ważne jest, abyś zapisał stan gry przed wyprawą, a nie w trakcie? Ponieważ może się okazać, że na obecnym poziomie doświadczenia nie sprostasz zadaniu i utkniesz w martwym punkcie.



Jeśli znajdziesz się w pobliżu zakopanego skarbu, poinformuje cię o tym snop światła. Aby wykopać skrzynię, wystarczy wcisnąć D.

Bohater

Wybierając bohatera, zastanów się dobrze, który z nich będzie ci najbardziej odpowiadał. Trudno jest stworzyć w tej grze postać uniwersalną, dobrą zarówno w walce, jak i w magii, dlatego warto od razu określić jedną, konkretną drogę rozwoju. Jeśli chcesz być skuteczny w bezpośrednich starciach, zdecyduj się na wojownika. Wolisz dysponować śmiercionośnymi zaklęciami? Postaw na czarodzieja. Jeżeli chcesz rozwijać umiejętności z kategorii umysłu, paladyn będzie dla ciebie w sam raz. Pamiętaj – tego wyboru nie zmienisz już podczas rozgrywki!

Dobierając jednostki do swojej drużyny, zwracaj uwagę nie tylko na ich moc oraz zdolności, ale i na to, czy nie będą wpływały niekorzystnie na siebie nawzajem (skutkuje to ujemnym modyfikatorem do statystyk). Na przykład – większość żywych jednostek traci skuteczność w towarzystwie nieumarłych. Z tego samego powodu często nie warto otwierać trumien na polu bitwy – wychodzą z nich szkielety, które dostajesz pod komendę.

Współczynnik dowodzenia bohatera określa liczbę jednostek, jaką możesz posiadać w oddziale. Zwiększa się go, wchodząc na wyższe poziomy doświadczenia, a także zbierając kolorowe (czerwone, niebieskie bądź zielone) sztandary rozmieszczone na każdej planszy. Limit ten możesz oszukać, kiedy przyłączysz do swojej grupy jednostki wędrujące po mapie. Nie będziesz mógł jednak nimi kierować w trakcie walki – będą dowodzone przez sztuczną inteligencję. Mimo to warto zdecydować się na dołączenie nowych jednostek, szczególnie gdy stanowią realne wzmocnienie, a nie 10-osobową garstkę. W tym drugim przypadku nie opłaca się rezygnować ze stuprocentowej kontroli nad oddziałem.

Twój bohater może się ożenić. Mało tego, może mieć kilka żon! Jakie korzyści to niesie? Przede wszystkim otrzymasz możliwość założenia dodatkowych przedmiotów magicznych (staje się ona przydatna dopiero w momencie, kiedy zaczynasz znajdować dużo ciekawych artefaktów; na początkowych etapach nie masz ich za wiele). Z każdą z żon możesz mieć dziecko – dzięki potomstwu otrzymasz premie do statystyk, np. do współczynnika obrony czy ataku. Możesz się także rozwieść, ale będzie cię to kosztowało pewną kwotę. Jeśli zdecydujesz się na rozstanie z małżonką, zabierz jej uprzednio wszystkie artefakty i przenieś do swojego ekwipunku.



Dobrze przemyśl wybór bohatera. Warto najpierw przeczytać ich opisy i zastanowić się, jaki typ rozgrywki najbardziej ci odpowiada.



Przed rozpoczęciem walki dobrze jest sprawdzić, jakimi siłami dysponuje wróg, klikając na jego oddziale prawym przyciskiem myszy.



W miastach możesz handlować, werbować wojska, a także przechowywać jednostki, które nie są ci aktualnie potrzebne.



Zbierając różnokolorowe sztandary, podnosisz współczynnik dowodzenia bohatera. W ten sposób zwiększasz limit jednostek w oddziale.



Jeśli nad głową postaci niezależnej widnieje taki symbol, ma ona dla ciebie zadanie bądź jest związana z którąś z wykonywanych misji.

Walka

Jeśli chcesz być naprawdę skuteczny w walce, musisz przed każdą batalią rozważyć zalety i wady swojego oddziału. Powinieneś tę wiedzę wykorzystać zwłaszcza w starciach z silnym wrogiem. Na przykład, jeśli jedna z twoich jednostek nie lubi danego typu wojsk przeciwnika, zada mu ona zdecydowanie więcej obrażeń. Zwracaj uwagę także na żywioły, na które podatni są twoi podkomendni, i staraj się, aby podczas bitwy nie byli wystawieni na ich działanie.

Podczas starć zawsze wysyłaj silniejsze wojska naprzód – ochronisz dzięki temu te słabsze. W roli tarczy najlepiej spisują się oddziały posiadające bardzo dużą liczbę punktów życia. Jeśli dobrze pójdzie, wróg nie zdąży nawet zredukować ich liczebności. Kiedy zauważysz, że przeciwnik zbliża się np. do łuczników czy kapłanów, zastąp mu drogę kimś silniejszym. Podobna zasada dotyczy także rzadkich wojsk – powinieneś je chronić jednostkami, które możesz z łatwością kupić w zamku czy innych miejscach.

Jednostki atakujące na dystans (np. łucznicy czy kapłani) potrafią być doskonałym wsparciem dla wojaków, ale musisz pamiętać o tym, aby ustawiać je w odpowiednim miejscu. Wydając polecenie ostrzału danego wroga, zwracaj uwagę na kursor. Jeśli jest nim złamana strzała, to znak, że twój oddział stoi za daleko i zada atakiem przeciwnikowi mniej obrażeń. W takiej sytuacji zbliż się o pole i spróbuj jeszcze raz. Zauważ, że jeśli podejdziesz tylko o jedno pole, a nie o maksymalne dwa, nie stracisz możliwości strzału. Podobną sztuczkę stosuj, gdy wróg podejdzie np. do twoich łuczników – jedyna różnica jest wtedy taka, że powinieneś oddalić się o pole.

Odpowiednie wykorzystanie zaklęć może przechylić szalę zwycięstwa na twoją stronę. Na początku walki powinieneś rzucić czary, które wzmocnią twoje wojsko i sprawią, że będzie ono zadawało przeciwnikowi więcej obrażeń (nie tylko w danej turze, ale i w kolejnych). Aby móc używać magii, musisz umieścić w oddziale odpowiednie jednostki (np. kapłanów).

Rób użytek z Duchów Szału, mogą cię one uratować przed porażką. Pamiętaj, że demony te zdobywają doświadczenie, tylko gdy walczą. Dlatego też aby zapewnić im rozwój i pozwolić na uzyskanie nowych umiejętności, korzystaj z ich usług nawet wtedy, gdy twoje jednostki nie potrzebują wsparcia.



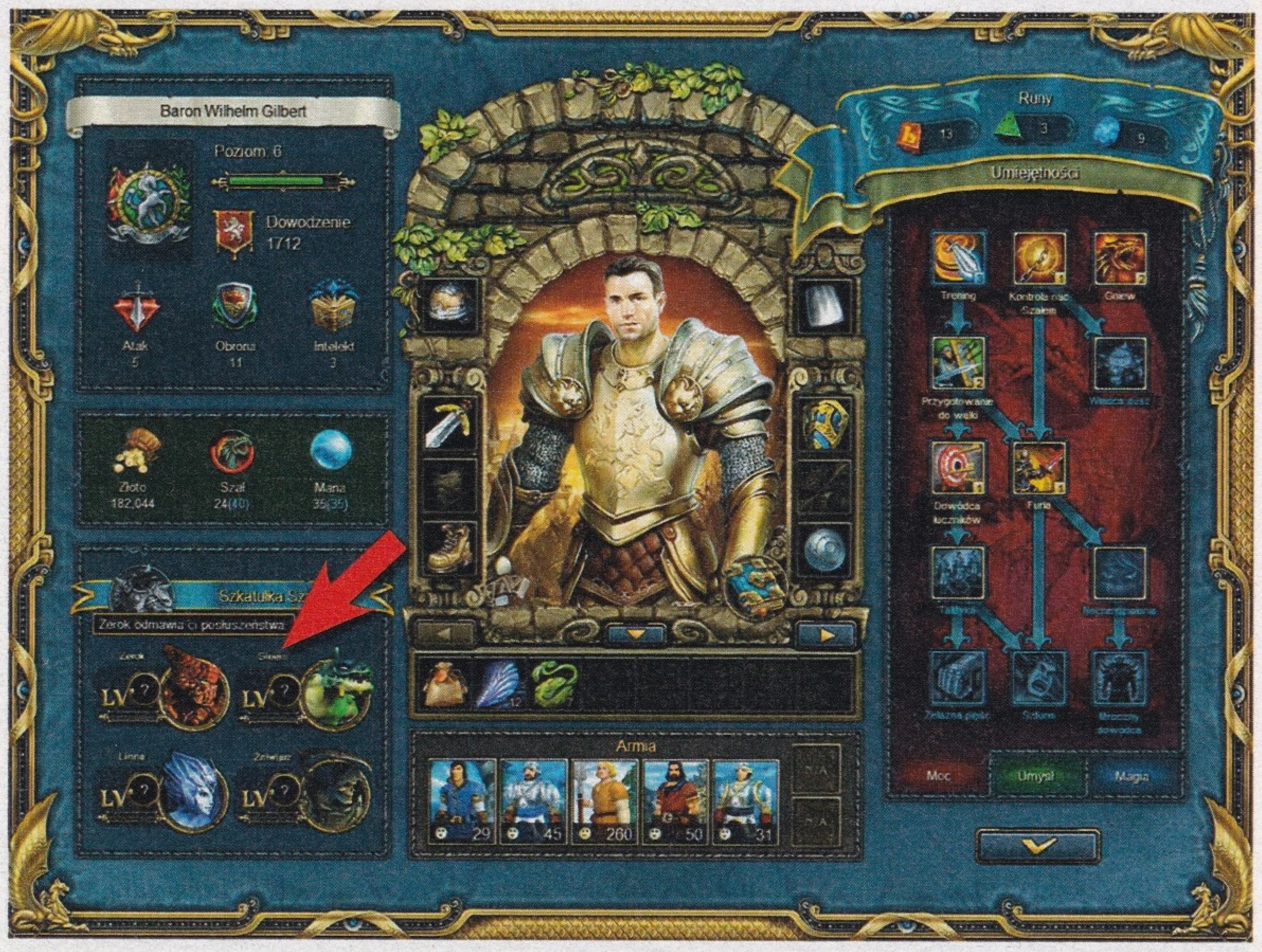
Księga zaklęć daje dostęp do wszystkich czarów, które możesz wykorzystać. Warto się zapoznać z ich bardzo pomocnymi opisami.



Podczas walki wykorzystuj specjalne zdolności twoich jednostek. Dostępne są w panelu w prawym dolnym rogu ekranu.



Jeśli wróg zbliża się do którejś ze słabszych jednostek w twoim oddziale (np. łuczników 1), postaraj się zagrodzić mu drogę kimś silniejszym 2.



Demony ze Szkatułki Szału niejednokrotnie przesądzą o twoim zwycięstwie. Wykorzystuj je w walce. W panelu bohatera możesz z nimi porozmawiać.



Chcąc zaatakować wroga z dystansu, niekiedy warto podejść o jedno pole, aby zniwelować ograniczenie wynikające z dużej odległości.



COMMAND & CONQUER
RED ALERT 3
Musisz wybrać.
Wyrusz na wojnę na czele jednej z trzech wielkich armii w najnowszej odsłonie serii Red Alert. Podbij świat dzierżąc czerwony sztandar imperium Sowieckiego, broń wartości demokratycznych dowodząc wojskami Aliantów lub połącz najnowsze technologie z mistycyzmem w najdoskonalszą machinę wojenną Imperium Wschodzącego Słońca. Graj w sieci z przyjaciółmi lub zmagaj się z jednym z wyposażonych w sztuczną inteligencję dowódców. Rozpocznij wojnę totalną, żeby przekonać się kto będzie królował nad lądem, morzem i powietrzem. Dołącz do bitwy już dziś.
PC DVD
COMMAND & CONQUER
RED ALERT 3
16+
www.pegi.info
XBOX 360 LIVE
POLSKA WERSJA PL NAPISY
Gra w polskiej wersji językowej na PC DVD.
16+
www.pegi.info
www.polska.ea.com/ra3
wkrótce w sklepach
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, loga EA, Command & Conquer i Red Alert ą znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i logo Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft i są użyte na licencji Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

Umiejętności

Poniżej znajdziesz spis wszystkich umiejętności, których może się nauczyć bohater. Prawie każda ma co najmniej dwa poziomy wtajemniczenia – po wejściu na kolejny premia się zwiększa bądź dodane zostają nowe korzyści.

Jeśli twój bohater to wojownik, powinieneś skupić się na zdolnościach mocy, bowiem ta postać wykorzysta je w największym stopniu. Dla paladyna przeznaczone są umiejętności z dziedziny umysłu. Kierując magiem, powinieneś szczególnie zainteresować się dziedziną magii. Te ogólne zasady nie oznaczają jednak, że nie powinieneś lekceważyć zdolności z innych drzewek. Przeczytaj uważnie opisy wszystkich umiejętności i wybierz te najbardziej uniwersalne (zwykle początkowe w każdej z dziedzin).

Pamiętaj, że aby uzyskać dostęp do lepszej umiejętności, musisz mieć jej mniej zaawansowaną poprzedniczkę rozwiniętą przynajmniej na pierwszym poziomie wtajemniczenia (jeśli korzyści z niej płynące są dla ciebie zbyt małe, nie musisz w nią już później inwestować).



Zbieraj runy w trzech różnych kolorach. Dzięki nim będziesz mógł przyspieszyć rozwój umiejętności twojego bohatera.

MOC

To umiejętności przeznaczone przede wszystkim dla wojownika. Znajdziesz tutaj zdolności, które podniosą skuteczność twoich wojsk w walce czy pozwolą ci najmować więcej jednostek. Ponadto będziesz mógł przyspieszyć rozwój demonów ze Szkatułki Szału, które mogą wspomóc cię na placu boju. Odpowiednie połączenie umiejętności z dziedziny mocy i cech oddziałów pozwoli ci stosować ciekawe taktyki.

Trening. Dzięki niemu trzy rodzaje wojsk – rycerze, łucznicy i zbrojni – nauczą się nowych umiejętności. Jeśli korzystasz z ich usług, warto zainwestować we wszystkie trzy poziomy.

Kontrola nad szałem. Zwiększy się liczba punktów szału, którymi może dysponować twój bohater, maksymalnie o 30 punktów. Punkty te gromadzą się po każdej walce.

Przygotowanie do walki. Twoje jednostki otrzymują mniejsze obrażenia w pierwszej turze walki (maks. o 25%). Korzyść jest krótkotrwała, możesz zrezygnować z tej umiejętności.

Władca dusz. Duchy ze Szkatułki Szału będą otrzymywały więcej punktów doświadczenia. Jeśli z nich korzystasz, z pewnością warto zdecydować się na tę umiejętność.

Dowódca łuczników. Minimalne umiejętności dowódcze potrzebne do najmowania łuczników zostaną zmniejszone (nawet o 20%). Można się obejść bez tej zdolności.

Furia. Pokonując kolejnych wrogów, jednostki wpadną w furię i otrzymają premię do ataku (nawet +6). Każdy bonus do tego współczynnika się przydaje, warto w Furię inwestować.

Taktyka. Ta umiejętność pozwoli ci zmienić ustawienie jednostek przed samą bitwą. Szyk można zmodyfikować w każdej chwili, więc zdolność ta rzadko się przydaje.

Nocne działania. Twoje jednostki otrzymają premie do ataku i obrony (maksimum +6), jeśli walczysz w nocy. Gdy masz tę zdolność, przed walką poczekaj do zmroku.

Szturm. W pierwszej turze walki twoje jednostki dostają premię do inicjatywy, nawet +3. Pozwala ci to uzyskać na wstępie przewagę nad przeciwnikiem, ale niewielką.

Mroczny dowódca. Nieumarli w twoim oddziale otrzymują spore premie do ataku i inicjatywy. Jeśli tylko korzystasz z usług takich jednostek, warto zainwestować w tę umiejętność.

UMYSŁ

Tymi zdolnościami teoretycznie powinien zainteresować się paladyn, ale w praktyce warto na nie zwrócić uwagę niezależnie od klasy. Umiejętności z tej dziedziny są na tyle zróżnicowane i uniwersalne, że każdy typ bohatera znajdzie tutaj coś dla siebie. Jako pierwszą powinieneś wyszkolić biegłość o nazwie Zwiad, która pozwoli ci określić liczebność każdego wrogiego oddziału przed podjęciem z nim walki.

Zwiad. Bardzo przydatna umiejętność. Pozwala ci określić, jakie jednostki znajdują się w oddziale wroga, a na kolejnych poziomach wtajemniczenia dowiesz się także, ile ich jest.

Chwała. Otrzymujesz dodatkowe punkty do dowodzenia. Są inne sposoby na zwiększenie tego współczynnika, ale jeśli chcesz przyspieszyć jego rozwój, zainwestuj w tę umiejętność.

Nauka. Bohater szybciej zdobywa doświadczenie. Na trzecim poziomie wtajemniczenia premia jest na tyle duża, że naprawdę warto inwestować w tę umiejętność.

Trofea. Po każdej wygranej walce bohater zdobywa więcej złota. Jeśli narzekasz na brak pieniędzy, ta umiejętność z pewnością okaże się dla ciebie wartościowa.

Rezerwy. Ta zdolność pozwala ci trzymać wojsko w rezerwie (nie będzie brało udziału w walce). Zainwestuj w tę umiejętność, jeśli nie lubisz częstych rekrutacji.

Handel. Będziesz mógł drożej sprzedawać oraz taniej kupować wszystkie przedmioty i zwoje. Ta zdolność na pewno przyda ci się, jeśli potrzebujesz dodatkowych pieniędzy.

Dyplomacja. Jeśli w oddziale wroga są podobne jednostki jak w twojej grupie, będziesz mógł zachęcić część z nich do przejścia na twoją stronę (nawet do 15% ich liczebności).

Strażnik Światłości. Jeśli pokonasz w trakcie walki oddział demonów bądź nieumarłych, otrzymasz dodatkową ilość złota i doświadczenia. Nie są to jednak duże wartości.

Tolerancja. Jednostki w twoim oddziale zaczynają tolerować nieumarłych, którzy się w nim znajdują. Jeśli korzystasz z tego typu wojsk, ta umiejętność zmniejszy spadek morale.

Inkwizycja. Dzięki tej zdolności możesz z kapłanów uczynić inkwizytorów, którzy są zdecydowanie lepsi w walce. Warto postawić na tę umiejętność.

MAGIA

Tu znajdziesz charakterystykę umiejętności, którymi w pierwszej kolejności powinien zainteresować się mag. Te zdolności zwiększają efektywność zaklęć z poszczególnych sfer, takich jak Magia Ładu czy Magia Chaosu, a także ułatwiają czarowanie, np. poprzez przyspieszenie procesu regeneracji many. Poza tym możesz ograniczyć straty swojego oddziału w każdej walce, ucząc się nekromancji.

Mądrość. Powiększa się zapas many (maks. o 40 punktów) oraz maksymalna liczba zwojów w księdze zaklęć (nawet o 8 sztuk). Podstawowa umiejętność, jeśli parasz się czarami.

Medytacja. Regeneracja many zostaje przyspieszona, na trzecim poziomie aż o 100%. To kolejna podstawowa umiejętność dla każdego czarodzieja.

Magia Ładu. Ta umiejętność pozwala ci się uczyć zaklęć Magii Ładu ze zwojów. Jeśli często używasz czarów z tej dziedziny, zainwestuj koniecznie.

Magia Zniekształcenia. Ta zdolność pozwala ci się uczyć zaklęć Magii Zniekształcenia ze zwojów. Jeśli często używasz czarów z tej dziedziny, zainwestuj w tę zdolność bez wahania.

Koncentracja. Twój bohater może regenerować manę podczas starcia (nawet 6 punktów na turę). Umiejętność szczególnie przydatna podczas dłuższych i trudniejszych walk.


Uzdrowiciel. Zwiększa się skuteczność zaklęć należących do boskiej magii, takich jak Uzdrowienie i Wskrzeszenie (nawet o 15%). Te czary często się przydają.

Magia Chaosu. Ta umiejętność pozwala ci się uczyć zaklęć Magii Chaosu ze zwojów. Jeśli często używasz czarów z tej dziedziny, koniecznie zainwestuj w tę zdolność.

Arcymag. Poziom wymagany do najmowania jednostek potrafiących czarować zmniejsza się (nawet o 30%). Gdy korzystasz z takich wojsk, zainwestuj w tę umiejętność.

Nekromancja. Po walce część wybranego losowo oddziału z twojej armii zostaje wskrzeszona. Ta możliwość, pozwalająca ograniczyć straty, niezwykle się przydaje.

Niszczyciel. Zaklęcia z zakresu magii bojowej zadają więcej obrażeń (maksymalnie o 25%). Zdolność ta sprawia, że mag staje się o wiele groźniejszy w walce.


GEARS OF WAR 2
NADZIEJA NIE UMIERA 07.11.08
www.gearsofwar.com
EPIC GAMES
Microsoft game studios
© 2008. Epic Games, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Epic, Epic Games, logo Epic Games, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix i logo Crimson Omen są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy Epic Games, Inc. w Stanach Zjednoczonych Ameryki i innych państwach. © 2008 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, loga Xbox są znakami towarowymi grupy firm Microsoft.
18+
www.pegi.info
Jump in.
XBOX 360

Akcja PS2

Mercenaries 2



Kody aktywuje się na ekranie frakcji w PDA. Po poprawnym wykonaniu kombinacji usłyszysz kliknięcie.

Nieśmiertelność – **góra, dół, góra, dół, lewo, prawo, lewo, prawo**
Nieskończona amunicja – **prawo, lewo, prawo, prawo, lewo, prawo, lewo, lewo**
Milion dolarów – **prawo, dół, lewo, góra, góra, lewo, dół, prawo**
Pełny bak – **prawo, dół, lewo, góra, prawo, dół, lewo, góra**
Frakcje neutralne – **góra, góra, góra, góra, dół, dół, prawo, lewo**

Strategiczna PC

Spore



W czasie gry wciśnij Ctrl + Shift + C, aby wyświetlić konsolę. Wpisz jeden z poniższych kodów i zatwierdź klawiszem Enter.

150 punktów DNA – **addDNA**
Dostajesz pieniądze: milion w Cywilizacji lub 2000 w Kosmosie – **moreMoney**
Odnowa punktów życia – **refillMotives**
Wszystkie superbronie dla twojej cywilizacji – **unlockSuperWeapons**
Odblokowanie i naładowanie narzędzi w Kosmosie – **spaceCreate**
Odblokowanie wszystkich faz – **levels -unlock** (w głównym menu)

Akcja PC

Crysis Warhead



Do plików diff_easy.cfg, diff_normal.cfg albo diff_hard.cfg (odpowiednio: łatwy, średni i wysoki poziom trudności) dodaj linijkę con_restricted = 0. Pliki te znajdują się w folderze game/config. W czasie gry wciśnij ~, aby wywołać konsolę.

Nieśmiertelność – **g_godMode = 1**
Nieskończona amunicja – **i_unlimitedammo = 1**
Niezniszczalne pojazdy – **v_goliathmode = 1**
Brak ograniczenia liczby noszonych broni – **i_noweaponlimit = 1**
Nieskończona energia – **g_suitCloakEnergyDrainAdjuster = 0**
Więcej punktów zdrowia – **g_playerHealthValue = 900.0**
Więcej punktów pancerza – **g_playerArmorValue = 900.0**
Sztuczna inteligencja ignoruje gracza – **ai_IgnorePlayer = 1**
Prędkość upływu czasu (należy wpisać zamiast #, 1 to norma) – **time_scale = #**
Liczba klatek na sekundę – **r_displayinfo = 1**

Akcja PC PS2 PS3 X360 Wii

LEGO Batman

Kody można wpisywać w komputerze w batjaskini. Odblokowane postacie będą grywalne tylko w trybie Free Play. Kody są identyczne na wszystkich platformach, ale bohaterowie ekskluzywni dostępni są jedynie w wersjach na PS3 i X360.

BOHATEROWIE EKSKLUZYWNI
Mad Hatter – **JCA283**
Poison Ivy – pomocnik – **GTB899**
Robin's Sub – **TTF453**

UŁATWIENIA
Nieśmiertelność – **WYD5CP**
Odporność na zamrożenie – **JXUDY6**
Bonusowe serduszka – **ML3KHP**
Mnożnik punktów x10 – **18HW07**
Uderzenie – **BBD7BY**
Szybsze poruszanie się – **ZOLM6N**
Więcej celów z batarangu – **XWP645**

POJAZDY
Ciężarówka Harley Quinna – **RDT637**
Van policyjny – **MAC788**
Poduszkowiec policyjny – **VJD328**

BOHATEROWIE
Alfred Pennyworth – **ZAQ637**
Batgirl – **JKR331**
Bruce Wayne – **BDJ327**
Commissioner Gordon – **DDP967**
Freeze Girl – **XVK541**
Joker Henchman – **UTF782**
Nightwing – **MVY759**
Penguin Henchman – **BJH782**
Penguin Minion – **KJP748**
Police officer – **JRY983**
S.W.A.T. – **HTF114**
Tropical Joker – **CCB199**
Yeti – **NJL412**



Akcja PS2 PS3 X360 Wii

Star Wars: The Force Unleashed



Kody można wpisywać, korzystając ze stosownej opcji w menu. Odblokuje się ona po ukończeniu pierwszej misji.

PS3 X360

Maksimum punktów Mocy – **KATARN**
Maksymalny poziom umiejętności pchnięcia Mocą – **EXARKUN**
Maksymalny poziom umiejętności odbijania pocisków – **DATHOMIR**
Maksymalny poziom umiejętności rzucania mieczem – **ADEGAN**
Większe obrażenia zadawane mieczem – **LIGHTSABER** albo **COUNTDOOKU**
Wszystkie talenty Mocy – **JOCASTA**
Poziom trudności Sith Master – **SITHSPAWN**
Wszystkie kostiumy – **SOHNDANN**
Wszystkie wpisy do bazy – **OSSUS**
Wszystkie ciosy – **MOLDYCROW**

PS2 Wii

Nieśmiertelność – **CORTOSIS**
Nieskończona Moc – **VERGENCE**
Milion punktów Mocy – **SPEEDER**
Maksimum punktów Mocy – **KATARN**
Większe obrażenia zadawane mieczem – **LIGHTSABER**
Wszystkie kostiumy – **GRANDMOFF**
Odblokowanie wszystkich mocy – **TYRANUS**

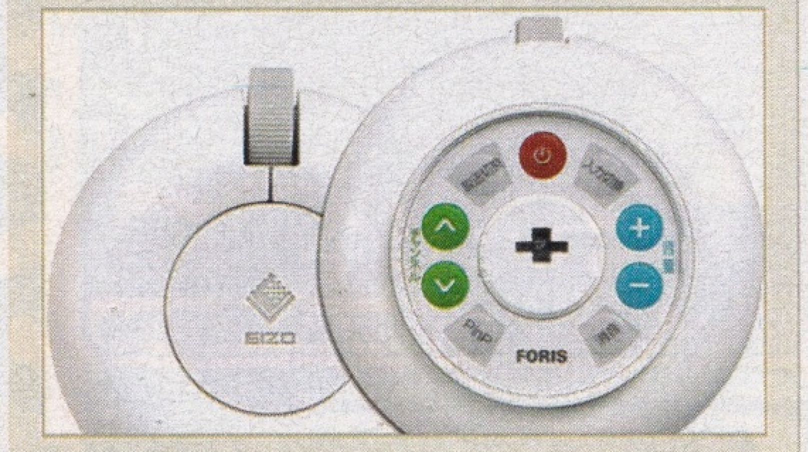
Ciekawostki

Może piwko?



iBeer to zabawna aplikacja, która zmienia iPhone'a w kufel piwa (poruszając telefonem, użytkownik sprawia, że złocisty trunek przelewa się i kołysze). iBeer można kupić w iTunes za 2,99 dolara.
www.ubergizmo.com

Dwa w jednym



C@T-one to połączenie myszy i pilota do TV. Urządzenie jest bezprzewodowe, wyposażone w rolkę i zestaw przycisków, a także dwustronne (gdy mysz leży na grzbiecie, zamienia się w pilota). C@T-one kupisz tylko w Japonii za 12 600 jenów (ok. 280 zł).
www.engadget.com

Mały geograf



Always Current Talking Globe to podłączany do USB globus. Po wskazaniu dowolnego miejsca specjalnym rysikiem można usłyszeć aktualne informacje o kraju lub regionie. Urządzenie oferuje też kilka gier, np. wyszukiwanie państw. Globus kosztuje ok. 400 zł (180 dolarów).
www.ubergizmo.com

Czas na Star Wars



Wesco Limited zaprezentowało zegar w kształcie R2D2. Robot wyświetla czas np. na ścianie. Cena gadżetu to 20 funtów (ok. 85 zł).
www.retrotogo.com

Telefon Google'a

» HTC T-Mobile G1



Amerykański oddział T-Mobile zaprezentował telefon wyposażony w system operacyjny Android autorstwa Google. Oznacza to, że pojawił się nowy konkurent dla systemów Symbian i Windows Mobile, a być może również dla iPhone'a. Największą zaletą oprogramowania ma być otwarta architektura, dzięki której możliwe będzie swobodne tworzenie aplikacji dla Androida. Urządzenie działa w sieci HSDPA, wyposażone jest w aparat 3,2 Mpix i dotykowy ekran o rozdzielczości 480 x 320 pikseli. Poza tym wspiera usługę Android Market i Amazon (sklepy internetowe). G1 posiada też takie gadżety, jak kompas czy nawigacja, a także korzysta ze wszystkich aplikacji Google'a (m.in. Gmail i Chrome). Pojawiły się już jednak głosy krytyki wobec HTC T-Mobile G1, głównie jeśli chodzi o zbytnie promowanie usług Google'a (np. preferowanie kont Gmail). Telefon został wyceniony na 179 dolarów. T-Mobile planuje sprzedać około 400 tys. egz. jeszcze w tym roku. Na razie brak informacji o premierze sprzętu w Polsce.

Dystrybutor: T-Mobile
W sprzedaży od: brak w Polsce
Cena: ok. 400 zł
www.htc.com

Xbox 360 taniej!

» Microsoft Xbox 360



Microsoft ogłosił oficjalnie sporą obniżkę cen Xboksa 360. Jest to zapewne związane z ciśnieniem, jakie wywiera na konkurencję nadspodziewany sukces Nintendo Wii oraz agresywna polityka cenowa PlayStation 3. Tam, gdzie dwóch się bije, trzeci korzysta, a w wypadku pojedynku Nintendo, Sony i Microsoftu skorzystali gracze. To dobry moment, by kupić Xboksa 360, bowiem w samym tylko okresie świątecznym na tej platformie ukaże się kilkadziesiąt gorących premier, w tym takie hity, jak Gears of War 2 czy Fable II.

Dystrybutor: Microsoft
W sprzedaży od: już jest
Cena: Arcade – 669 zł, Premium (z dyskiem 60 GB) – 899 zł, Elite (120 GB) – 1099 zł
www.xbox.com/xbox360

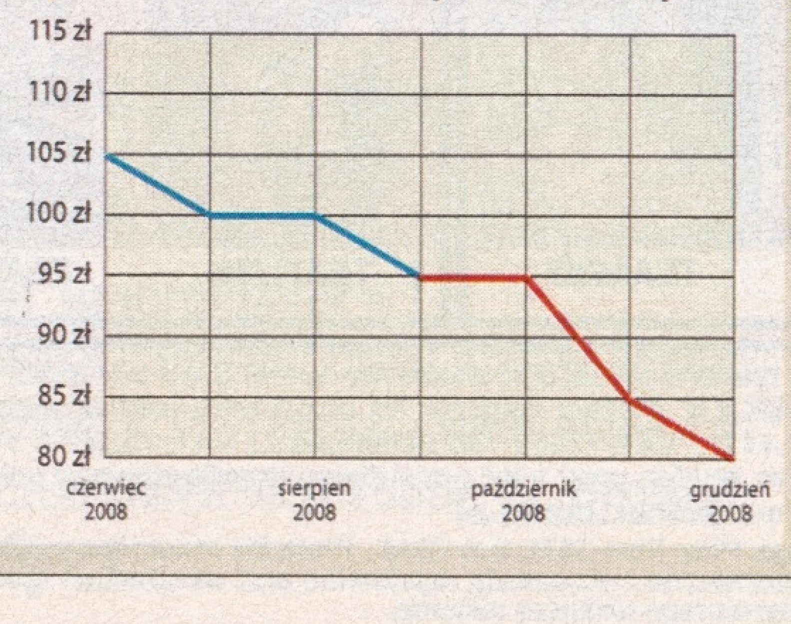
Kalejdoskop cen

Przygotowany we współpracy ze sklepem Komputronik

Ceny pamięci wewnętrznych w pecetach i notebookach są dość stabilne, ale istnieje zauważalna prawidłowość, iż pod koniec roku nieznacznie spadają. Jeśli planujesz poważnie rozbudować pamięć RAM w swoim komputerze, najlepszy okres na zakupy już wkrótce. Po nowym roku może być gorzej.

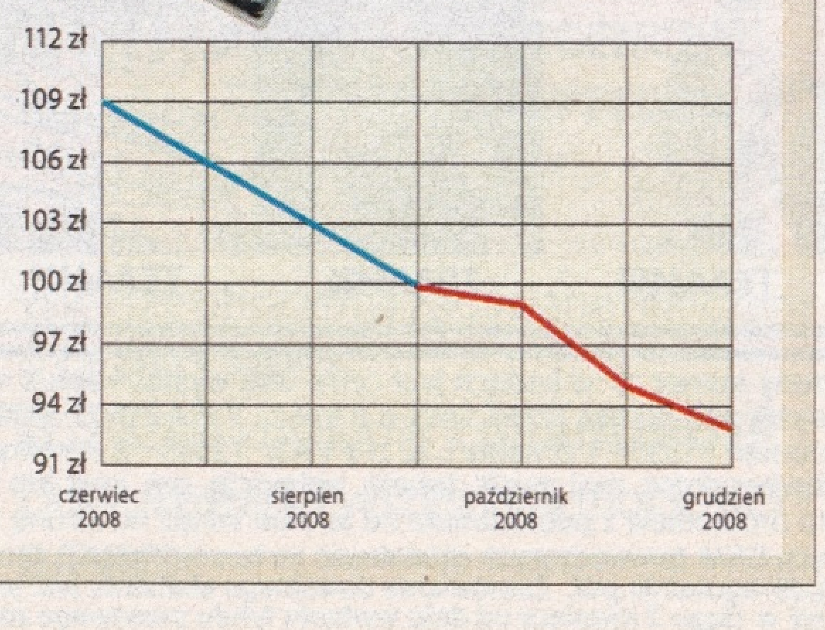


Kingston SO-DIMM 2 GB DDR2 667 MHz CL5 (notebook)





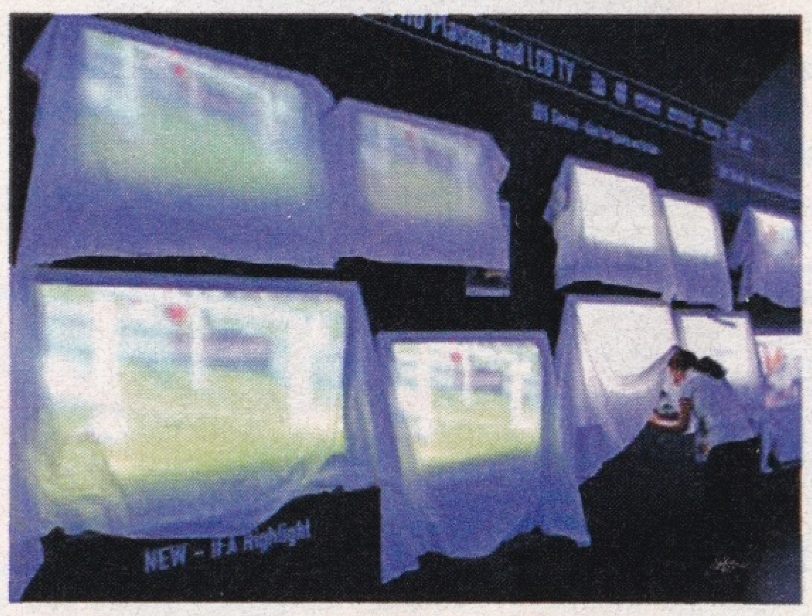
Kingston DDR2 2 GB 800 MHz CL5 (PC)



Koniec kabli?

» Panasonic WirelessHD

Niedawno pisaliśmy o bezprzewodowym połączeniu monitora z komputerem (IOGEAR Wireless USB), a tymczasem pojawiło się kolejne rozwiązanie technologiczne dotyczące konwencjonalnych przyłączy (czy raczej ich braku). Na targach CEATEC Panasonic zaprezentował „niewidzialne połączenie" – transmisję wideo wysokiej rozdzielczości (1080p) bez kabli! Technologia została zaprezentowana na odtwarzaczu Blu-ray i plazmowym telewizorze Viera. Jakość HD gwarantują szerokopasmowe połączenie 60 GHz i szybkość transmisji rzędu 4 Gbit/s. Rozwiązanie to zostanie upowszechnione dopiero za rok. Dodatkowo, pojawiły się plotki, że technologia Panasonica zostanie użyta do transmisji obrazu z... Wii HD. W tym wypadku czekać będzie trzeba nawet dłużej, bo nowa konsola Nintendo pojawi się najwcześniej za trzy lata. Informacje o kolejnej generacji przebojowej japońskiej konsoli nie są na razie potwierdzone. Jedno za to wydaje się pewne: prędzej czy później pozbędziemy się z mieszkań plątanin kabli.

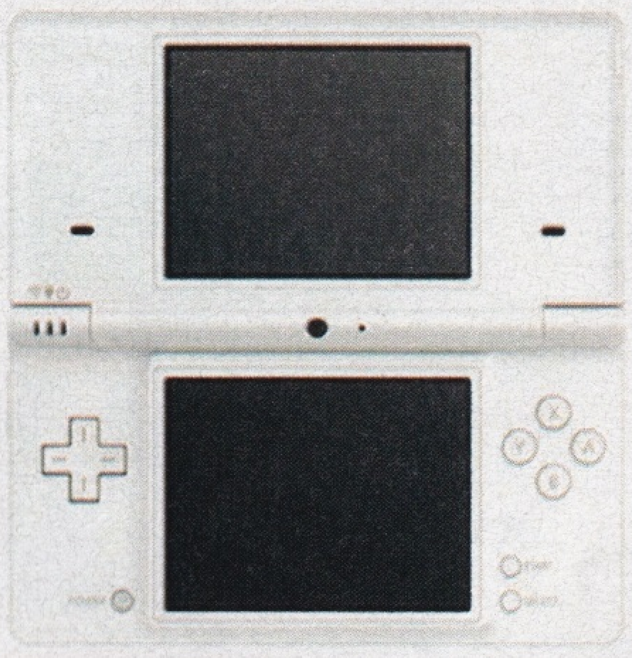


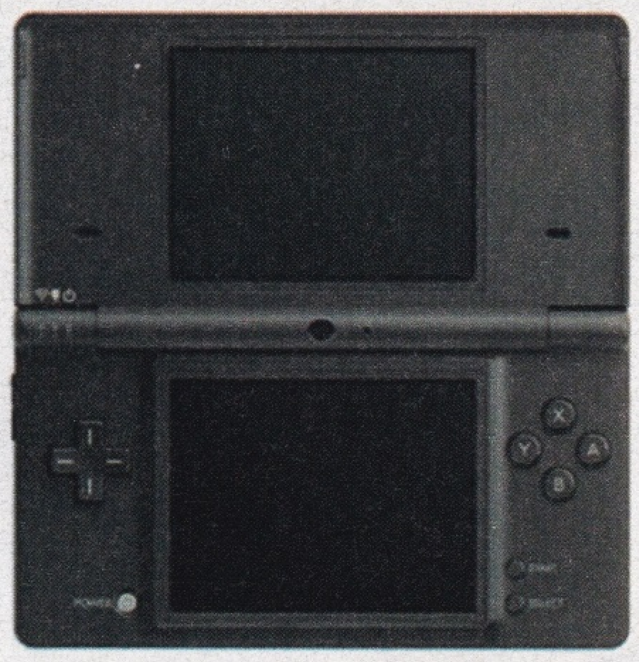
Technologia WirelessHD służy do bezprzewodowego łączenia telewizorów i np. odtwarzaczy Blu-ray.

Idzie nowe

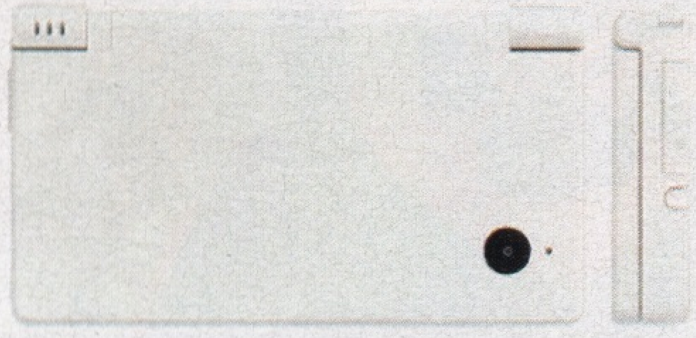
» Nintendo DSi

Nintendo już wkrótce rozpocznie sprzedaż nowego, ulepszonego modelu przenośnej konsoli do gier – DSi (takie rozszerzenie będzie posiadał model). Zmiany to m.in. większe ekrany, wbudowane dwie kamery oraz odtwarzacz multimedialny. Sprzęt dostępny będzie w dwóch kolorach: białym oraz czarnym. Nintendo udostępni dla swojego nowego produktu sklep DSi Shop (dostępny przez konsolę). Będzie można się w nim zaopatrzyć w różnego rodzaju dema, trailery oraz dodatki do gier. Nabywca konsoli dostanie na dobry początek 1000 punktów na zakupy w sklepie. Nintendo DSi ma też wzbogacić się o obsługę nowoczesnych interfejsów komunikacji bezprzewodowej. W Polsce sprzęt powinien pojawić się na wiosnę przyszłego roku, choć w Stanach Zjednoczonych i Azji będzie go można kupić już od 1 listopada 2008. Konsola ma kosztować w Japonii nie więcej niż 20 tys. jenów, czyli nieco ponad 400 zł. Oficjalnej polskiej ceny jeszcze nie podano.





Do wyboru będą dwa kolory konsoli. Oba ekrany w urządzeniu zostały powiększone, ich przekątne mierzą teraz 3,25 cala.



Konsola jest cieńsza o 12%. Ma wbudowane 2 kamerki: zewnętrzną (3 Mpix) i wewnętrzną (VGA).



Zamiast portu do kartridży z GBA nowy DS będzie posiadał slot na karty pamięci SD!

Dystrybutor: Nintendo
W sprzedaży od: I kwartału 2009
Cena: ok. 400 zł
www.nintendo.com

Potężny superkomputer z IBM dla NASA

» IBM iDataPlex



Teraflops
Jednostka szybkości obliczeń komputera, która oznacza bilion operacji zmiennoprzecinkowych na sekundę.

IBM otrzymał z NASA zamówienie na budowę superkomputera. Klaster iDataPlex będzie składał się z 1024 czterordzeniowych procesorów Xeon i zostanie połączony z już istniejącym klastrem Discover, trzykrotnie zwiększając jego moc obliczeniową. Wydajność całego systemu wyniesie 67 teraflopsów. Oznacza to, że maszyna znalazłaby się na 25. miejscu najnowszej listy najpotężniejszych komputerów świata. Superkomputer zostanie przeznaczony m.in. do badania... pogody. Jego pierwszym zadaniem będzie stworzenie modeli klimatycznych dla obecnego wieku. Zastanawiamy się, kiedy maszyny tej klasy będziemy mieć w domach do grania!

Już dziś 500 GB, a za rok 1 terabajt!

» WD Scorpio Blue Drive 500 GB

Firma Western Digital zaprezentowała twarde dyski 2,5" z serii Scorpio Blue Drive o pojemności 500 GB (dla komputerów przenośnych). W nowych modelach HDD montowane są po dwa talerze (2 x 250 GB), kręcące się z szybkością 5400 obrotów na minutę. Natomiast już w połowie 2009 roku WD planuje wprowadzenie dysków wielkości 750 GB, a za rok – 1 TB (terabajt to 1024 gigabajty). Inny potentat, Seagate, osiągnięcie poziomu 500 GB zapowiedział na koniec roku. Istnieją jednak duże szanse, że Segate wyprzedzi pozostałe firmy z dyskami 750 GB i 1 TB, o czym przekonamy się w ciągu najbliższych miesięcy.



Dystrybutor: Western Digital
W sprzedaży od: już jest
Cena: ok. 500 zł
www.wdc.com



Podręczny manipulator

Jeśli spędzasz wiele godzin przed monitorem grając, żadna klawiatura nie zastąpi dobrze leżącego w dłoniach pada. Testujemy najlepsze urządzenia tego typu przeznaczone dla komputerów PC.

Już konstruktorzy pierwszych domowych komputerów – choćby popularnych i u nas ZX Spectrum czy Commodore – zauważyli, że klawiatura po prostu nie nadaje się do długotrwałego grania. Dlatego w pokojach wytrawnych graczy spędzających po kilka godzin przed telewizorem szybko rosła góra zużytych joysticków. Z biegiem czasu kontrolery przechodziły kolejne metamorfozy, które odpowiadały zmieniającym się grom. W ten sposób narodziła się cała rodzina joypadów i gamepadów, dzisiaj nazywanych po prostu padami. Standardowo wykorzystywane w konsolach, znalazły uznanie również wśród posiadaczy pecetów. Użytkownicy szybko docenili przyjemność zabawy, gdy zamiast garbić się przy biurku przed klawiaturą mogli rozsiąść się w fotelu.

Nie tylko do komputera

Część padów, które zostały uwzględnione w naszym teście, można podłączyć zarówno do komputerów, jak i konsoli. W niektórych wypadkach wystarczy skorzystać z dostarczonego przez producenta adaptera. Mimo że na wielu opakowaniach widnieje informacja, że kontroler pracuje wyłącznie z wyznaczoną platformą, często okazuje się, że da się go też podpiąć do komputera z zainstalowanym systemem Windows. W takiej sytuacji należy jednak liczyć się z tym, że niektóre funkcje nie będą działać poprawnie.

Ergonomia

Podczas testu szczególną uwagę przywiązywaliśmy do kształtu obudowy oraz rozmieszczenia poszczególnych elementów pada. Gumowe dodatki na uchwytach uniemożliwiają wyślizgiwanie się kontrolera, nawet gdy ręce są spocone po wielu godzinach gry. Podobnie jest w przypadku analogowych gałek, które muszą umożliwiać bardzo dokładne sterowanie, co w razie poślizgów nie jest możliwe. Rozmieszczenie guzików najczęściej jest klasyczne, czyli panel D-pad z lewej strony, 4 przyciski akcji z prawej, a dodatkowe spusty na tylnej ściance. Niemniej nawet tutaj zdarzają się niedogodności, szczególnie gdy grający ma większe palce i musi trzymać je w pozycji mocno zgiętej. W większości konstrukcji występują dodatkowe przyciski akcji (oznaczane często jako nr 9 i 10), które umieszczane są w środkowej części kontrolera pomiędzy guzikami funkcyjnymi. W wielu urządzeniach dostęp do nich w czasie energicznej rozgrywki jest utrudniony. Nie jest to jednak wielki problem – to klawisze dodatkowe, które rzadko wykorzystywane są podczas gry.

Jakość

W każdym padzie poza elementami elektronicznymi znajdują się również mechaniczne, które z biegiem czasu mogą ulec uszkodzeniu. Niełatwo jednak ocenić, jak długo wybrany kontroler będzie poprawnie funkcjonować. Jest to tym trudniejsze, że wszystko zależy od intensywności jego używania i materiałów, które zostały wykorzystane w procesie produkcji – a tych niestety nie byliśmy w stanie sprawdzić. Mogliśmy za to ocenić takie aspekty, jak jakość wykonania obudowy czy sposób działania guzików. Szczególną uwagę przywiązywaliśmy do „skrzypienia" obudowy czy głośnej pracy przycisków akcji. W niektórych modelach D-pad pozostawiał wiele do życzenia, szczególnie gdy chcieliśmy uzyskać kierunek pośredni, np. prawo i góra. W takim przypadku konstrukcja ze zwykłym „krzyżakiem" w ogóle się nie spisywała. D-pad wykonany jako przycisk kołowy nie zawsze z kolei potrafił odczytać odpowiedni stan.

Podłącz i graj

Kontrolery przeznaczone do konsoli nie wymagają instalowania dodatkowego oprogramowania – co najwyżej potrzebują wstępnej konfiguracji. Nieco inaczej jest w przypadku komputerów. Producenci zazwyczaj dostarczają płytę z aplikacjami dla systemów Windows XP oraz Vista. Często okazuje się, że są one praktycznie zbędne, a pady działają zaraz po podłączeniu. Wyjątkiem mogą być te kontrolery, które posiadają dodatkowe funkcje, jak np. makro, bowiem nierzadko zdarza się, że w takich przypadkach system błędnie odczytuje ustawienie analogowych gałek. Należy wtedy wykonać krótki i prosty proces kalibracji. W panelu ustawień można zaś przeprowadzić diagnostykę pada.


Daniel Śniegoń | dan@click.pl

Next-genowe pady do PC

Proces unowocześniania padów rozpoczął się na dobre wraz z upowszechnieniem się next-genowych konsoli. Cyfrowe dolne triggery coraz częściej ustępują miejsca analogowym, np. w działającym także z PC kontrolerze do X360 albo w modelu ChillStream firmy Logitech. Z takimi spustami np. dodawanie gazu i hamowanie w grach wyścigowych jest dużo bardziej realistyczne. Świetna konstrukcja DualShocka (z konsoli PSX i PS2) powoli znika z rynku na rzecz Sixaxisa dodawanego do PS3. Jedną z nowinek w nim stosowanych jest czujnik żyroskopowy, który pozwala na sterowanie poprzez obracanie samym padem. Pojawiają się też modele pecetowe wykorzystujące tę technologię (np. eDimensional G-Pad Pro), ale na razie nie są zbyt udane.



Pad z Xboksa 360 może być używany również w systemie Windows.


MARK WAHLBERG
MAX PAYNE
W KINACH OD 24 PAŹDZIERNIKA
PC
KOLEKCJA KLASYKI
MAX PAYNE
ANTOLOGIA
MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE
18+
MAX PAYNE ANTOLOGIA
Zagraj również w grę!
WP.PL
metro
FILMWEB
GAMINATOR.PL
AXN
CD-ACTION
www.cdaction.com.pl
Click!
Plus.pl
ZET

Alternatywa dla konsoli

W teście postanowiliśmy zająć się wyłącznie padami przeznaczonymi do komputerów PC, ponieważ kontrolery dostarczane wraz z konsolami przez firmy Sony oraz Microsoft są bardzo dobrej jakości i wystarczają na długie lata. Czasem jednak trzeba kupić nowego pada (np. po to, by grać ze znajomymi). Najlepiej wtedy wybrać oryginalny kontroler, ale jeśli nie jest to możliwe, na rynku dostępne są modele alternatywne innych producentów.



Joytech Fusion Controller
Bezprzewodowy pad przeznaczony dla konsoli PlayStation3, w pełni kompatybilny z oryginalnym kontrolerem SIXAXIS. Zmiany konstrukcyjne w stosunku do oryginału dotyczą przede wszystkim przycisków L2 i R2, który zostały umieszczone na dolnej części obudowy, a nie z tyłu. Dodatkowo klasyczne przyciski funkcyjne zostały zastąpione ich dotykowymi odpowiednikami. Pad ładowany jest przez port USB.

Dystrybutor: IQ Publishing
Cena: 179,90 zł
www.iqp.pl



Joytech Neo Se
Propozycja dla posiadaczy Xboksa 360. Pad, nieco skromniejszych gabarytów niż oficjalny kontroler, świetnie się nadaje dla osób o mniejszych dłoniach. Przyciski funkcyjne przeniesione zostały na lewą stronę, co osobom przyzwyczajonym do oryginalnego rozłożenia może się nie podobać. Na środku pozostawiono natomiast przycisk Xbox Guide do aktywacji menu konsoli. Przewód połączeniowy ma 3 metry długości.

Dystrybutor: IQ Publishing
Cena: 179,90 zł
www.iqp.pl

Joystick – przeżytek?

Choć to joysticki były pierwszymi kontrolerami dedykowanymi wyłącznie do gier, dziś są przeżytkiem, który nie sprawdza się w najnowszych produkcjach. Obecnie wydawane tytuły posiadają system sterowania opracowany z myślą o padach (często konkretnych modelach, np. do Xboksa 360) i przy ich użyciu zabawa jest najbardziej komfortowa. Mimo to joysticki wciąż są jeszcze używane. Kontrolery te są szczególnie cenione przez miłośników symulatorów lotu. W przypadku takich gier, jak np. IL-2 Sturmovik, joystick nie ma sobie równych. To zasługa analogowego drążka, umożliwiającego bardzo precyzyjne sterowanie, a także dodatkowych przycisków, którym można przypisać bardziej zaawansowane funkcje. W tej kategorii sprzętu wyróżnia się model Cyborg Evo firmy Saitek.
Na rynku znaleźć można również inne joysticki – bardziej niecodzienne. W ofercie firmy Speed-Link znajduje się np. urządzenie o nazwie Competition Pro. To joystick wzorowany na klasycznych kontrolerach z ery komputerów 16-bitowych, do którego dodano krążek CD zawierający 185 gier (wraz z emulatorem) znanych z komputera Commodore Amiga.



Specjalny nieanalogowy joystick, który sprzedawany jest w zestawie ze 185 grami z komputera Amiga.



Bezprzewodowy Cyborg Evo firmy Saitek to jeden z najlepszych joysticków do symulatorów.

Joypad i gamepad – czy po prostu pad?

Chociaż wszystkie te urządzenia określamy po prostu jako pady, można w łatwy sposób rozróżnić dwa ich typy. Gamepad to najprostsza konstrukcja stosowana w pierwszych konsolach do gier: składa się z przycisku kierunkowego (D-pad) i kilku przycisków akcji. Natomiast joypad posiada dodatkowo dwie analogowe gałki, które działają bardzo podobnie jak w joystickach. To obecnie najpopularniejsze kontrolery do gier, choć producenci już szukają nowych rozwiązań, czego przykładem może być pad z wbudowaną klawiaturą w standardzie QWERTY czy też Wiilot, stworzony specjalnie dla potrzeb konsoli Wii.

Schemat konstrukcyjny pada przedstawiamy na przykładzie modelu Media-Tech Pathfinder MT1502 B.





1 D-pad – cyfrowy przycisk wielokierunkowy.
2 Gałki analogowe – zapewniają precyzyjne sterowanie, a wciśnięte służą jako dodatkowe przyciski.
3 Przyciski akcji – pozwalają wykonywać definiowane w grze czynności.
4 Przyciski spustu (triggery) – pozwalają wykonywać definiowane w grze czynności.
5 Przyciski funkcyjne – najczęściej pozwalają na zmianę ustawień pada. Ich sposób działania zależny jest od producenta, dlatego po szczegóły trzeba zajrzeć do instrukcji obsługi.
6 Przełącznik w tryb analogowy – włącza/wyłącza tryb analogowy gałek.
7 Wskaźnik trybu działania – informuje o trybie działania gałek.
8 Siłownik wibracji – wywołuje drgania systemu force feedback.

Force feedback

System wibracji został opracowany z myślą o wzmocnieniu doznań płynących z grania. Silniczek lub silniczki z nierównomiernie osadzonymi na osi ciężarkami wprowadzają pada w drżenie. Dzięki temu użytkownika czekają dodatkowe wrażenia, gdy np. uderzy autem w bandę lub zostanie postrzelony. System ten przeniesiony został również do innych kontrolerów, np. kierownic.

Procedura testowa

Ze względu na fakt, że pady działają z jedną lub wieloma platformami, nie można stworzyć jednolitej procedury testowej. Dodatkowo niektóre składowe ocen (np. ergonomia obudowy lub rozmieszczenie przycisków) są uzależnione od preferencji osoby testującej. Użytkownicy o mniejszych dłoniach mogą woleć pady o niedużych gabarytach i o nieco innym rozstawie guzików. Między innymi dlatego w zestawieniu zebrano jedynie parametry techniczne sprzętów i oceny subiektywne. Wszystkie pady zostały przetestowane na komputerze PC z zainstalowanym systemem Windows XP Pro. Po kilkudziesięciu minutach grania ocenione rozmieszczenie przycisków akcji i funkcyjnych oraz działanie analogowych gałek i D-pada. Dane te zostały zapisane w tabeli w dziale Ergonomia jako subiektywne oceny testującego.

1. miejsce Media-Tech Praetorian RF MT1501

Pad bardzo dobrze leży w dłoni, a przyciski akcji i funkcyjne są w zasięgu kciuków. Jedynym mankamentem jest krzyżakowy D-pad. Tę drobną niedogodność kontroler nadrabia pozostałymi elementami, takimi jak gumowe drążki. Bezprzewodowy nadajnik pozwala grającemu usiąść wygodnie w fotelu z dala od monitora.



Ocena	
Jakość/cena	
Cena	75,00 zł

Producent: Media-Tech
Dystrybutor: Media-Tech
www.media-tech.eu

Plusy
- duży o solidnej konstrukcji
- gumowe elementy
- zasięg bezprzewodowego nadajnika

Minusy
- D-pad w postaci krzyża

2. miejsce Logitech Cordless Rumblepad 2

Bardzo solidnie wykonana obudowa gwarantuje wytrzymałość pada. Przyciski funkcyjne i dodatkowe akcji (9 i 10) umieszczone w środkowej części są zawsze w zasięgu kciuków. Jednym z mankamentów może być waga urządzenia, innym – wysoka cena (najwyższa w zestawieniu). Obie te wady są mniejsze w przewodowej wersji kontrolera.



Ocena	
Jakość/cena	
Cena	199,00 zł

Producent: Logitech
Dystrybutor: Logitech Polska
www.logitech.pl

Plusy
- rozmieszczenie przycisków funkcyjnych
- bezprzewodowe połączenie
- bardzo solidne wykonanie

Minusy
- waga pada
- cena

3. miejsce Natec Fox Gamepad

Dobrze zaprojektowany pad, po którego powinni sięgnąć gracze z większymi dłońmi. Ma narzędzia do programowania makr, co znacznie ułatwia rozgrywkę w niektórych tytułach. Dodatkowo posiada opcję przełączenia z trybu analogowego na cyfrowy. Gumowe elementy sprawiają, że kontroler nie wyślizgnie się z rąk.



Ocena	
Jakość/cena	
Cena	47,99 zł

Producent: Natec
Dystrybutor: Impakt
www.impakt.com.pl

Plusy
- duży i solidny
- gumowe elementy
- duży D-pad
- funkcja programowania

Minusy
- plastikowy D-pad
- przyciski akcji 9 i 10 umieszczone w niewygodnym miejscu

4. miejsce Trust Dual Stick GM-1520T

Nietypowa, przezroczysta obudowa została wykonana z dość odpornego na uszkodzenia materiału. Przyciski funkcyjne rozmieszczono na tyle wygodnie, że można do nich łatwo sięgnąć kciukiem zarówno prawej, jak i lewej dłoni. Drążki wykonano z materiału antypoślizgowego. Szkoda, że nie postąpiono podobnie w przypadku D-pada.



Ocena	
Jakość/cena	
Cena	69,99 zł

Producent: Trust
Dystrybutor: Trust Polska
www.trust.com

Plusy
- rozmieszczenie przycisków funkcyjnych
- przełącznik trybu pracy
- gumowe gałki

Minusy
- plastikowe rękojeści zamiast gumowych
- lewa manetka dość blisko D-pada

5. miejsce Manta Game Pad MM807

Ta klasyczna konstrukcja pada dobrze się spisze w rozgrywkach zarówno na pececie, jak i na starszych konsolach. Przyciski funkcyjne zostały umieszczone pomiędzy manetkami, co nieco utrudnia dostęp do nich. Ciekawy dodatek stanowią diody, które informują o trybie pracy urządzenia. Szkoda, że rękojeści nie pokryto gumą.



Ocena	
Jakość/cena	
Cena	48,99 zł

Producent: Manta Multimedia
Dystrybutor: Manta Multimedia
www.manta.com.pl

Plusy
- ergonomia obudowy
- przełącznik trybu pracy
- współpraca z PC i starszymi konsolami (PSX i PS2)

Minusy
- plastikowe rękojeści zamiast gumowych
- dostęp do przycisków funkcyjnych

6. miejsce Apollo Joy Pad GP-3020PC

Jeden z lepiej zaprojektowanych padów w naszym zestawieniu. Dwie niewielkie gałki w ogóle nie przeszkadzają w używaniu pozostałych przycisków funkcyjnych lub D-pada. Najważniejsze elementy zostały wykonane z gumy, przez co kontroler nie wyślizguje się z rąk. Jedynym mankamentem jest utrudniony dostęp do guzików 9 i 10.



Ocena	
Jakość/cena	
Cena	38,99 zł

Producent: Apollo Multimedia
Dystrybutor: Apollo Multimedia
www.apollomultimedia.eu

Plusy
- rozmieszczenie przycisków funkcyjnych
- najważniejsze elementy są gumowane
- dodatkowe funkcje, np. makro i turbo

Minusy
- utrudniony dostęp do przycisków 9 i 10

7. miejsce Speed-Link D-Struct SL-4441-SBK

Pad został przystosowany do użytku z PlayStation 3, o czym świadczą m.in. przycisk szybkiego dostępu do funkcji konsoli i bezprzewodowe połączenie. Wbudowany akumulator ładować można przez port USB, ale w zestawie nie ma odpowiedniego przewodu. Rękojeści oraz gałki pokryto gumą, co zapobiega wyślizgiwaniu się z dłoni.



Ocena	
Jakość/cena	
Cena	69,00 zł

Producent: Speed-Link
Dystrybutor: Multimedia Vision
www.mmv.pl

Plusy
- przycisk szybkiego dostępu do opcji konsoli PS3
- bezprzewodowe połączenie o dużym zasięgu
- niska – jak na sprzęt bezprzewodowy – cena

Minusy
- brak przewodu USB lub ładowarki w zestawie

8. miejsce BigBen Axis

Kolejna propozycja dla osób posiadających PC i PlayStation 3. Pad korzysta z technologii bezprzewodowej, a zasilany jest 4 akumulatorkami AAA. Diodowy wskaźnik ich naładowania nieco dekoncentruje podczas rozgrywki. Niestety wysoka cena nie idzie w parze z jakością wykonania, czego przykładem jest głośna praca przycisków akcji.



Ocena	
Jakość/cena	
Cena	189,90 zł

Producent: BigBen
Dystrybutor: IQ Publishing
www.iqp.pl

Plusy
- zasilanie klasycznymi bateriami AAA
- wyłącznik
- gumowe końcówki manetek
- duży zasięg komunikacji bezprzewodowej

Minusy
- głośna praca przycisków akcji
- cena

Miejsce w teście		1. miejsce		2. miejsce		3. miejsce	
Model		**Media-Tech Praetorian RF MT1501** PC		**Logitech Cordless Rumblepad 2** PC		**Natec Fox Gamepad** PC	

Tabela prezentuje zestawienie wyników testu padów wybranych przez redakcję. Oceny zostały obliczone na podstawie średniej ważonej.

Ceny aktualne na dzień 01.10.2008 r.







Dostarczył	Waga	**Media-Tech**	Ocena	**Logitech Polska**	Ocena	**Impakt**	Ocena
Serwis (dostawcy)							
Gwarancja	5%	standardowa – 24 miesiące	6,00	standardowa – 24 miesiące	6,00	standardowa – 24 miesiące	6,00
Rodzaj gwarancji	2%	u sprzedawcy	6,00	u sprzedawcy	6,00	u sprzedawcy	6,00
Telefoniczna pomoc	2%	0 22 760 39 82	6,00	0 22 844 82 78	6,00	0 61 898 32 23, wew. 45	6,00
Pomoc online (adres internetowy)	1%	www.media-tech.eu	8,00	www.logitech.pl	8,00	www.impakt.com.pl	8,00
Informacja telefoniczna	0%	0 801 00 05 75	–	0 22 844 82 78	–	0 65 546 43 77	–
Suma	**10%**		**6,20**		**6,20**		**6,20**
Instalacja (badanie/ocena)							
Język instalatora	0%	angielski	–	angielski	–	angielski	–
Dodatkowe oprogramowanie	0%	tak, ale nie jest niezbędne	–	tak, ale nie jest niezbędne	–	tak, ale nie jest niezbędne	–
Plug & Play	5%	tak	10,0	tak	10,0	tak	10,0
Suma	**5%**		**10,0**		**10,0**		**10,0**
Ergonomia							
Obudowa	5%	dobra	8,00	dobra	8,00	dobra	8,00
Rodzaj przycisku D-pad	5%	średni, krzyżak	7,00	średni, okrągły	8,00	duży, okrągły	10,0
Rozmieszczenie analogowych gałek	5%	bardzo dobre	10,0	bardzo dobre	10,0	bardzo dobre	10,0
Rozmieszczenie przycisków akcji	5%	bardzo dobre	10,0	bardzo dobre	10,0	bardzo dobre	10,0
Rozmieszczenie przycisków funkcyjnych	5%	bardzo dobre	10,0	bardzo dobre	10,0	przeciętne	6,00
Suma	**25%**		**9,00**		**9,20**		**8,80**
Jakość wykonania							
Odporność obudowy na upadek	2%	przeciętna	6,00	duża	8,00	przeciętna	6,00
Rękojeść	4%	plastikowa z gumą po bokach	8,00	plastikowa	6,00	gumowana	10,0
Praca przycisku D-pad	4%	dobra	8,00	bardzo dobra	10,0	dobra	8,00
Materiał, z którego wykonano D-pad	4%	plastik	6,00	plastik	6,00	plastik	6,00
Praca analogowych gałek	4%	miękka	10,0	miękka	10,0	miękka	10,0
Materiał, z którego wykonano gałki	4%	plastik i gumowe końcówki	10,0	plastik i gumowe końcówki	10,0	plastik i gumowe końcówki	10,0
Praca przycisków akcji	4%	miękka, ale głośna	6,00	miękka i cicha	10,0	miękka, ale głośna	6,00
Materiał, z którego wykonano przyciski	4%	plastik	6,00	plastik	6,00	plastik	6,00
Suma	**30%**		**7,60**		**8,27**		**7,87**
Dane techniczne							
Typ połączenia	0%	USB (radiowe)	–	USB (radiowe)	–	USB (przewodowe)	–
Długość przewodu/zasięg nadajnika[3]	4%	ok. 800 cm	10,0	ok. 800 cm	10,0	140 cm	1,50
Liczba przycisków akcji	5%	12	10,0	12	10,0	12	10,0
Liczba przycisków funkcyjnych	3%	3	6,00	2	4,00	4	8,00
Przełącznik trybu cyfrowy/analogowy	3%	tak	10,0	tak	10,0	tak	10,0
Liczba gałek	5%	2	10,0	2	10,0	2	10,0
Funkcja wibracji	5%	tak	10,0	tak	10,0	tak	10,0
Inne	5%	funkcja turbo, clear, wyłącznik	10,0	funkcja wyłączenia wibracji	4,00	funkcja mapowania, turbo, auto	10,0
Zasilanie	0%	z USB	–	2 x AA	–	z USB	–
Suma	**30%**		**9,60**		**8,40**		**8,67**
Wynik testu							
Serwis dostawcy	**10%**		**6,20**		**6,20**		**6,20**
Instalacja	**5%**		**10,0**		**10,0**		**10,0**
Ergonomia	**25%**		**9,00**		**9,20**		**8,80**
Jakość wykonania	**30%**		**7,60**		**8,27**		**7,87**
Dane techniczne	**30%**		**9,60**		**8,40**		**8,67**
Ocena końcowa	**100%**		**8,53**		**8,42**		**8,28**
Jakość/cena			**10,0**		**3,89**		**10,0**
Cena dystrybutora		**75,00 zł**		**199,00 zł**		**47,99 zł**	
Najniższa cena znaleziona przez redakcję		71,90 zł (Shift, www.sklepy.shift.pl)		125,92 zł (Otido, www.otido.pl)		38,00 zł (OmegaPC, www.omegapc.pl)	

[1] Poprzez formularz na stronie WWW. [2] Złącze konsoli PlayStation 2. [3] Rzeczywisty zasięg nadajnika zależy od wielu czynników.

4. miejsce – Trust Dual Stick GM-1520T
PC, PS2



5. miejsce – Manta Game Pad MM807
PC, PS2



6. miejsce – Apollo Joy Pad GP-3020PC
PC



7. miejsce – Speed-Link D-Struct SL-4441-SBK
PC, PS3

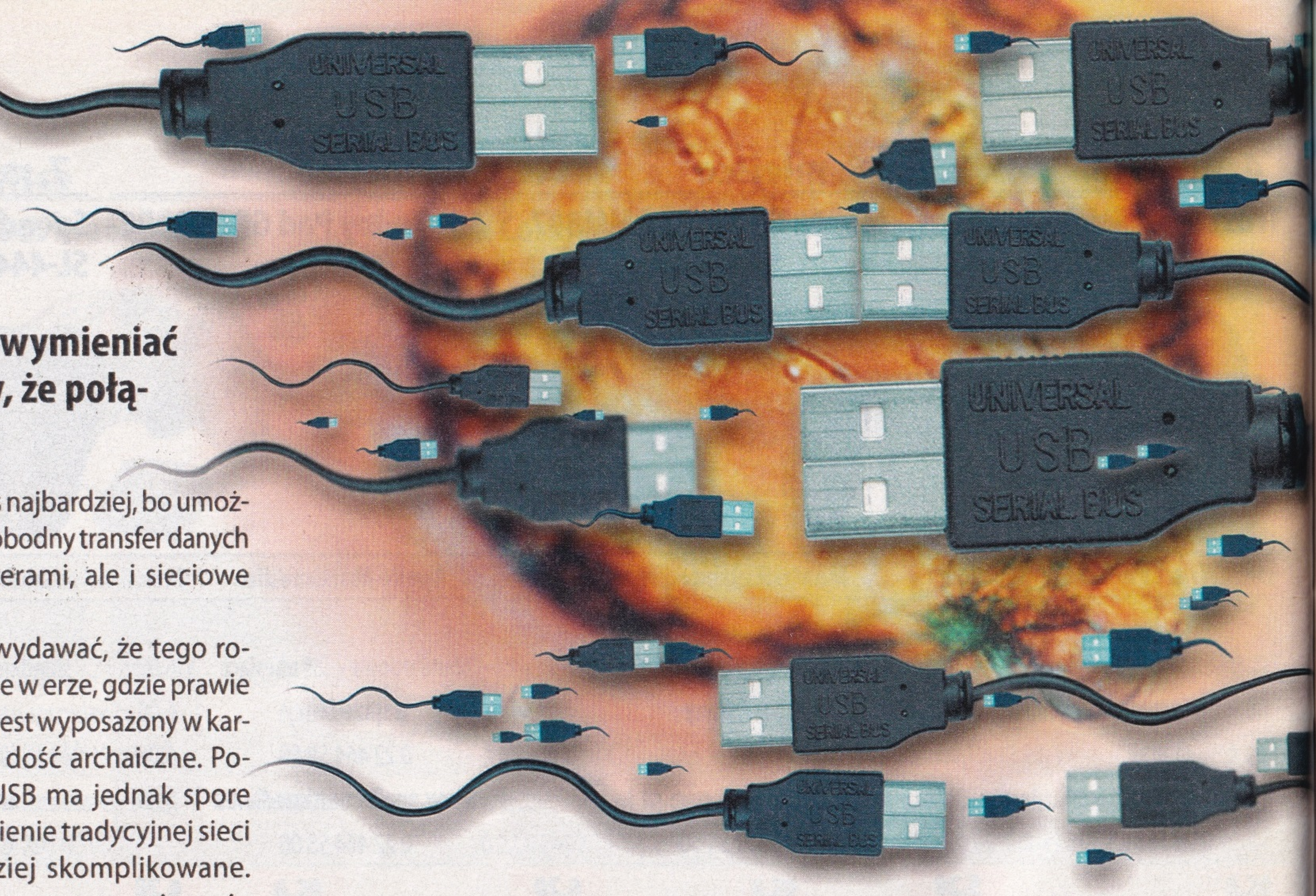


8. miejsce – BigBen Axis
PC, PS3



Trust Polska	Ocena	Manta Multimedia	Ocena	Apollo Multimedia	Ocena	Multimedia Vision	Ocena	IQ Publishing	Ocena
standardowa – 24 miesiące	6,00	standardowa – 24 miesiące	6,00	standardowa – 24 miesiące	6,00	standardowa – 24 miesiące	6,00	standardowa – 24 miesiące	6,00
u sprzedawcy	6,00	u sprzedawcy	6,00	u sprzedawcy	6,00	u sprzedawcy	6,00	u sprzedawcy	6,00
brak[1]	1,00	0 22 332 34 63	6,00	0 22 464 58 00	6,00	0 801 08 02 21	8,00	0 22 613 26 36	6,00
www.trust.com	8,00	www.manta.com.pl	8,00	www.apollomultimedia.eu	8,00	www.mmv.pl	10,0	www.iqp.pl	7,50
0 22 583 68 50	–	0 22 332 34 50	–	0 22 464 58 00	–	0 22 338 90 20	–	0 22 583 68 50	–
	5,20		6,20		6,20		6,80		6,15
nie dotyczy (brak instalatora)	–	angielski	–	angielski	–	nie dotyczy (brak instalatora)	–	nie dotyczy (brak instalatora)	–
brak	–	tak, ale nie jest niezbędne	–	tak, ale nie jest niezbędne	–	brak	–	brak	–
tak	10,0	tak	10,0	tak	10,0	tak	10,0	tak	10,0
	10,0		10,0		10,0		10,0		10,0
dobra	8,00	dobra	8,00	dobra	8,00	dobra	8,00	dobra	8,00
średni, okrągły	8,00	duży, okrągły	10,0	średni, okrągły	8,00	średni, okrągły	8,00	duży, okrągły	10,0
bardzo dobre	10,0	bardzo dobre	10,0	bardzo dobre	10,0	bardzo dobre	10,0	bardzo dobre	10,0
bardzo dobre	10,0	bardzo dobre	10,0	dobre – poza 9 i 10	6,00	bardzo dobre	10,0	bardzo dobre	10,0
bardzo dobre	10,0	przeciętne	6,00	bardzo dobre	10,0	bardzo dobre	10,0	przeciętne	6,00
	9,20		8,80		8,40		9,20		8,80
przeciętna	6,00	przeciętna	6,00	przeciętna	6,00	duża	8,00	duża	8,00
plastikowa	6,00	plastikowa	6,00	plastikowa z gumą po bokach	8,00	plastikowa z gumą po bokach	8,00	gumowana	10,0
dobra	8,00	dobra	8,00	przeciętna	6,00	dobra	8,00	dobra	8,00
plastik	6,00	plastik	6,00	plastik	6,00	plastik	6,00	plastik	6,00
miękka	10,0	miękka	10,0	miękka	10,0	miękka	10,0	miękka	10,0
plastik i gumowe końcówki	10,0	plastik i gumowe końcówki	10,0	plastik i gumowe końcówki	10,0	plastik i gumowe końcówki	10,0	plastik i gumowe końcówki	10,0
miękka i cicha	10,0	miękka i cicha	10,0	miękka, ale głośna	6,00	miękka i cicha	10,0	twarda i głośna	4,00
plastik	6,00	plastik	6,00	plastik	6,00	plastik	6,00	plastik	6,00
	7,87		7,87		7,33		8,27		7,73
USB/PS2[2] (przewodowe)	–	USB/PS2[2] (przewodowe)	–	USB (przewodowe)	–	USB (radiowe)	–	USB (radiowe)	–
190 cm	5,00	180 cm	4,00	180 cm	4,00	ok. 800 cm	10,0	ok. 800 cm	10,0
12	10,0	12	10,0	12	10,0	12	10,0	12	10,0
3	6,00	3	6,00	4	8,00	2	4,00	2	4,00
tak	10,0	tak	10,0	tak	10,0	brak	1,00	brak	1,00
2	10,0	2	10,0	2	10,0	2	10,0	2	10,0
tak	10,0	tak	10,0	tak	10,0	brak	1,00	brak	1,00
funkcja makro, turbo	8,00	funkcja auto, clear	8,00	funkcja makro, turbo, clear	10,0	funkcja turbo, PS3	8,00	włącznik zasilania	4,00
z USB lub portu PS2[2]	–	z USB lub portu PS2[2]	–	z USB	–	akumulator ładowany z USB	–	4 x AAA	–
	8,60		8,47		9,00		6,67		6,00
	5,20		6,20		6,20		6,80		6,15
	10,0		10,0		10,0		10,0		10,0
	9,20		8,80		8,40		9,20		8,80
	7,87		7,87		7,33		8,27		7,73
	8,60		8,47		9,00		6,67		6,00
	8,26		8,22		8,12		7,96		7,44
	10,0		10,0		10,0		10,0		3,60
69,99 zł		48,99 zł		38,99 zł		69,00 zł		189,90 zł	
58,00 zł (MM, www.marketmedia.pl)		równa z ceną dystrybutora		34,00 zł (Meru, www.meru.pl)		równa z ceną dystrybutora		równa z ceną dystrybutora	

USB łączy



Nie musisz być administratorem sieci, aby wymieniać się plikami i grać ze znajomymi. Wystarczy, że połączysz maszyny kablem USB!

Zamiast łączyć dwa pecety za pomocą kart sieciowych, często lepiej jest skorzystać ze znacznie prostszego rozwiązania. Do stworzenia sieci można zastosować specjalny przewód USB Link (kosztuje ok. 40 zł). Używając do tego zwykłego kabla USB, mógłbyś spowodować uszkodzenie portów płyty głównej. Natomiast USB Link posiada przetwornik, który odpowiednio przekształca sygnał pomiędzy maszynami.

Producent do zestawu z przewodem zawsze dołącza płytę CD lub DVD z dodatkowym oprogramowaniem i sterownikami. Najczęściej dzięki nim można wybrać tryb pracy przewodu: file transfer lub networking. W pierwszym wypadku przesyłanie plików pomiędzy komputerami odbywa się za pomocą specjalnego programu (podobnego do Eksploratora Windows). W drugim sterownik konfiguruje system tak, jakby pecety zostały połączone za pomocą kart sieciowych. I to ostatnie rozwiązanie interesuje nas najbardziej, bo umożliwia nie tylko swobodny transfer danych między komputerami, ale i sieciowe rozgrywki.

Mogłoby się wydawać, że tego rodzaju rozwiązanie w erze, gdzie prawie każdy komputer jest wyposażony w kartę sieciową, jest dość archaiczne. Połączenie przez USB ma jednak spore zalety. Uruchomienie tradycyjnej sieci jest dużo bardziej skomplikowane. Opisywane przez nas rozwiązanie sprawdzi się tam, gdzie nie musisz lub nie możesz mieć stałego połączenia sieciowego: do udostępniania internetu znajomemu, który akurat wpadł z laptopem, lub gdy chcesz się z nim wymienić plikami muzycznymi albo wideo. W naszym poradniku skorzystaliśmy z przewodu o nazwie USB 2.0 DirectLink, ale może to być dowolny kabel typu link, jaki kupisz w każdym sklepie komputerowym.

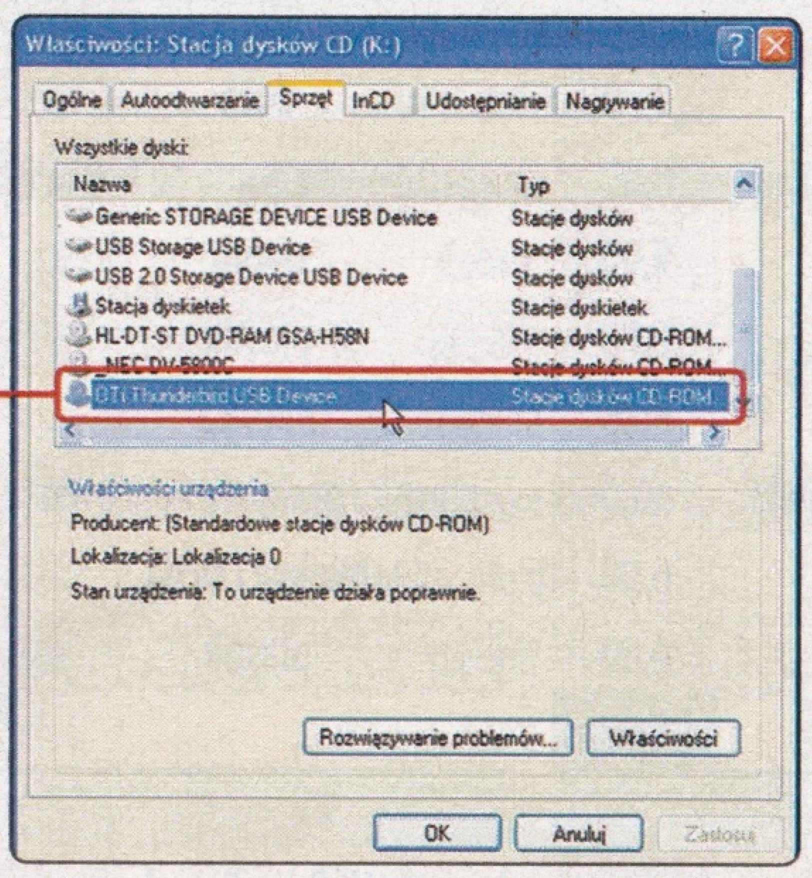
Daniel Śniegoń | dan@click.pl

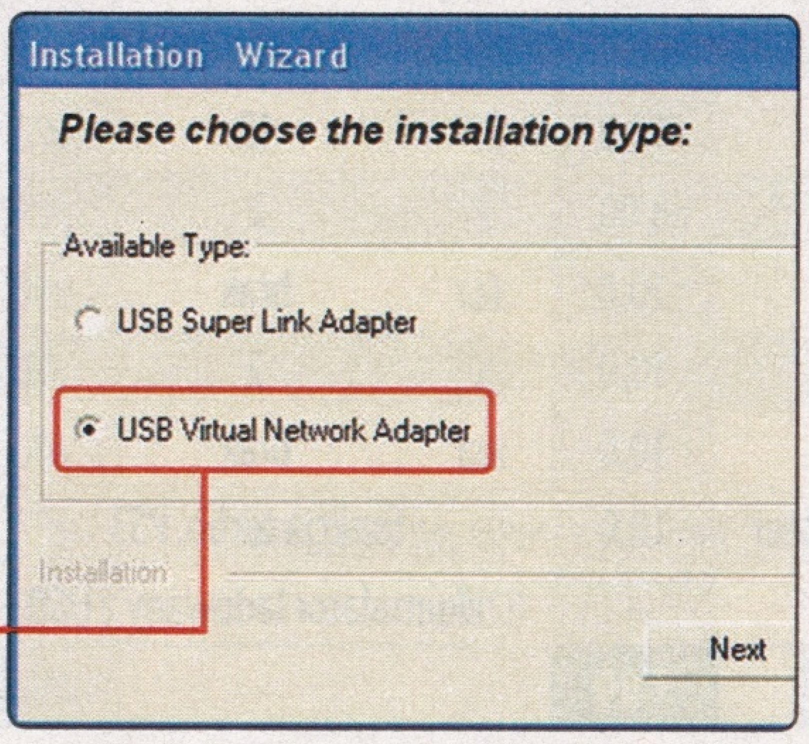
Z Vistą ostrożnie

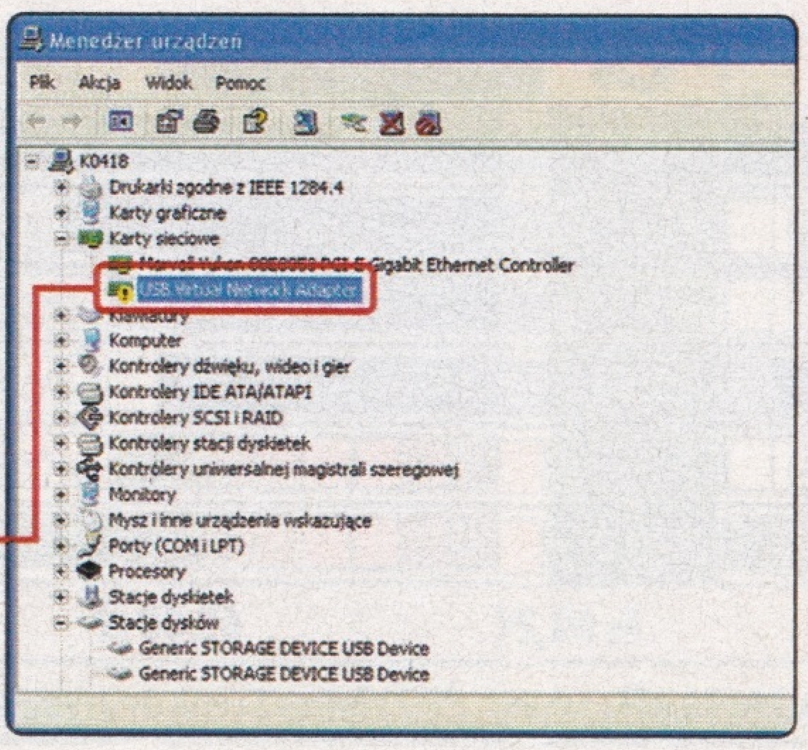
Kolejny raz okazało się, że najnowszy system Microsoftu nie radzi sobie zbyt dobrze z niektórymi sterownikami. Po instalacji tych, które znajdują się w zestawie, system po restarcie nie uruchomił się. Dopiero pobranie aktualizacji sterowników ze strony producenta pomogło rozwiązać problem. Między innymi dlatego zalecamy włączenie punktu ***Przywracanie systemu*** lub wykonanie kopii specjalistycznym programem (np. Norton Ghost). Jeżeli masz szczęście, Vista w razie awarii zaproponuje uruchomienie systemu z ostatnią dobrą konfiguracją. Gdy uporasz się z niesfornymi sterownikami, postępuj według wskazówek podanych niżej – nie powinno już być żadnych problemów.

Tryb sieciowy

Na początku upewnij się, że posiadany przez ciebie przewód USB jest przeznaczony do łączenia komputerów. Następnie sprawdź w instrukcji obsługi zalecaną kolejność postępowania. Niektórzy producenci radzą bowiem zainstalować oprogramowanie i sterowniki przed podłączeniem przewodu. W naszym przypadku najpierw podłączamy kabel, a dopiero po wykryciu go przez system wskazujemy płytę CD z załączonym sterownikiem.







1 Jeżeli instrukcja obsługi nie mówi inaczej, w pierwszej kolejności połącz komputery przewodem. Nie przejmuj się, jeżeli po chwili konwerter się nieco nagrzeje – to normalne. Po kilku chwilach system operacyjny poinformuje, że wykrył nowy sprzęt, i – co dziwniejsze – zainstaluje w systemie napęd CD-ROM.

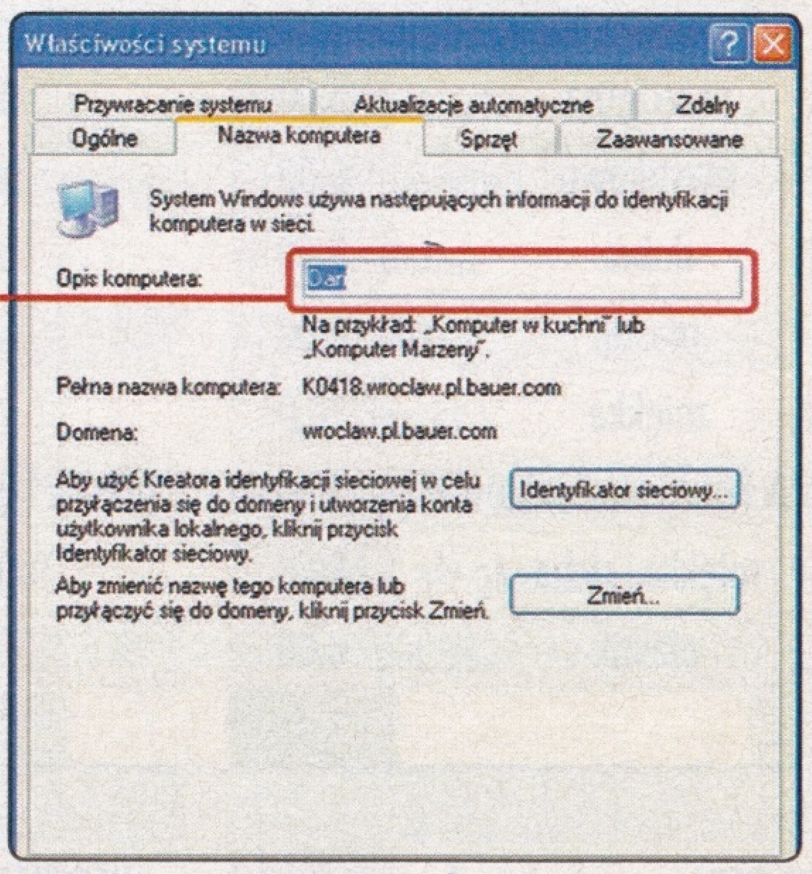
2 Dołączone do zestawu oprogramowanie pozwala wybrać rodzaj połączenia. Jeżeli masz zamiar tylko przenosić między maszynami pliki, zainstaluj ***USB Super Link Adapter***. Natomiast do grania lub udostępniania danych potrzebna jest opcja ***USB Virtual Network Adapter***. Poczekaj na zakończenie instalacji i zrestartuj komputer.

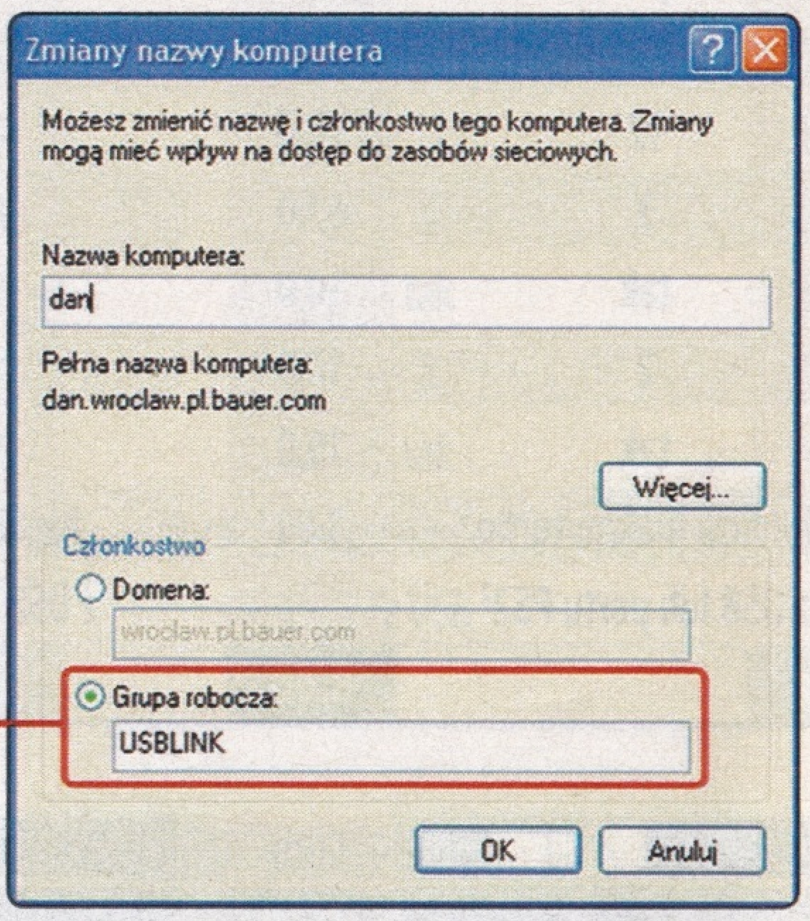
3 Aby sprawdzić poprawność instalacji, kliknij ikonę ***Mój komputer*** prawym przyciskiem myszki i z podręcznego menu wybierz ***Właściwości***. W nowo otwartym oknie dialogowym wybierz opcję ***Menedżer urządzeń***. W drzewku dostępnych sprzętów rozwiń ***Karty sieciowe*** i sprawdź, czy na liście znajduje się ***USB Virtual Network Adapter***.

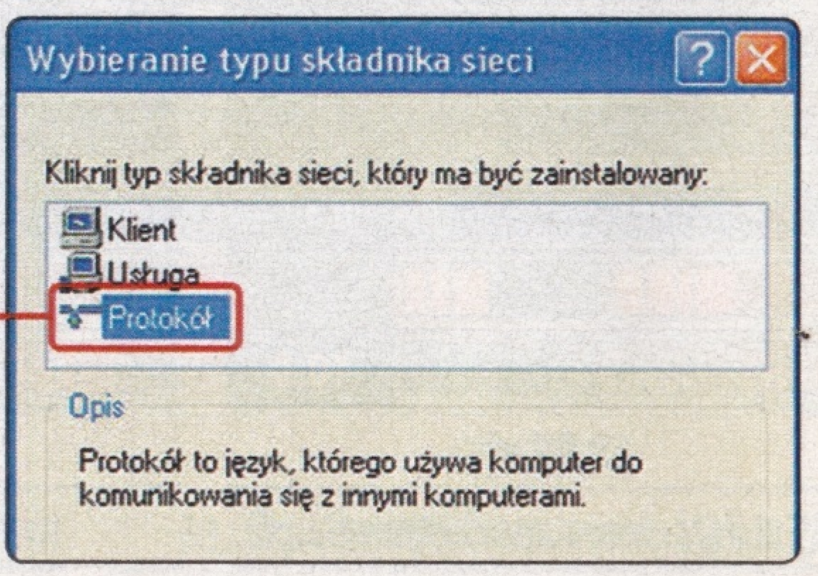
4 Aby udostępnić zasoby komputera, najpierw należy ustawić nazwę i identyfikator sieciowy. Procedurę tę trzeba przeprowadzić na obu komputerach. Ponownie wybierz ***Właściwości*** z podręcznego menu ***Mojego komputera*** i przejdź do zakładki ***Nazwa komputera***. Uzupełnij pole ***Opis komputera*** i kliknij ***Zmień***.

5 Uzupełnij pole ***Nazwa komputera*** oraz ***Grupa robocza***. Pamiętaj, że na obu komputerach nazwa grupy roboczej powinna być identyczna. Zatwierdź zmiany i zrestartuj system operacyjny. Następnie przejdź do ***Panelu sterowania***, wybierz ***Połączenia sieciowe***, a potem ***Właściwości*** połączenia sieciowego USB.

6 W nowo otwartym oknie kliknij ***Zainstaluj*** i dodaj usługę ***Klient sieci Microsoft Networks*** oraz protokoły ***NetBEUI*** i ***TCP/IP***. Po restarcie w systemie pojawi się opcja udostępniania danych. Od tej pory możesz grać i przesyłać pliki, a za pomocą opcji ***Internet Connection Sharing*** z menu ***Dodaj lub usuń programy*** – także udostępniać internet.









Listy od czytelników

Ten dział służy do wymiany poglądów pomiędzy czytelnikami oraz do komunikacji z redakcją Clicka. Z chęcią odpowiemy na pytania dotyczące gier czy sprzętu. Chcemy też, aby było to miejsce, gdzie możecie dzielić się spostrzeżeniami i komentarzami na temat najnowszych produkcji, rynku rozrywki elektronicznej i wszystkiego, co jest z nim związane.

Redakcja magazynu Click!
„Listy od czytelników"
Wydawnictwo Bauer
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław
tel. 0 71 343 61 05
listy@click.pl

Dokładamy wszelkich starań, aby odpisywać na wszystkie e-maile i listy przesłane do redakcji. Z racji ogromnej ich liczby nie na każdy możemy odpowiedzieć wyczerpująco, dlatego prosimy o wiadomości pisane konkretnie, w których od razu wyrażone jest zapytanie lub temat wiodący. Na takie będziemy odpisywać w pierwszej kolejności.

Nowy Click! – wrażeń ciąg dalszy



Kilka godzin temu kupiłem kolejny numer Clicka i po jego przejrzeniu postanowiłem napisać do was maila z kilkoma uwagami na temat metamorfozy, jaką ostatnimi czasy przeszło wasze pismo. Pierwszą rzeczą, jaka od razu rzuca się w oczy, jest nowe, krwiste logo. Teraz wygląda dojrzalej i konkretniej. Takie samo wrażenie robi zresztą cały styl graficzny, jaki teraz prezentuje Click! Kolejną rzeczą, która mi (i myślę, że także innym czytelnikom) bardzo się spodobała, jest zwiększenie rozmiaru i liczby stron oraz lepsza płytka DVD dodawana do pisma (utrzymana oczywiście w sterylnie białym stylu, czego mam nadzieję szybko nie zmienicie). Myślę, że owe zmiany rekompensują w pełni drobny wzrost ceny Clicka. Dobrze, że w końcu wzięliście się za bary ze stroną internetową i mam nadzieję, że to nie koniec modyfikacji. Wymienię kilka rzeczy, które nie bardzo przypadły mi do gustu. Nie wiem, czemu zrezygnowaliście z folii. Było to proste i czyste rozwiązanie bez zbędnych moim zdaniem klejów czy innych sylikonów pod opakowaniem z płytą. Teraz sprawa nowej, rozbudowanej tabeli testowej. Uważam, że ogólna ocena grafiki, dźwięku i grywalności (taka jak kiedyś, tylko z nową skalą od 1 do 10) stanowczo by wystarczyła. Nie widzę sensu zajmowania miejsca na stronie przez tak wielką tabelę. Przeciętny czytelnik nie chce zagłębiać się w te wszystkie procenty i średnie ważone. Myślę jednak, że swoistym złotym środkiem – zresztą przez was wymyślonym – jest umieszczanie owych wielkich tabel na stronie domowej Clicka. Na koniec jeszcze pytanie: co z komiksami? Komiks jest nieodzowną częścią pisma o grach, która wprowadza do niego nutkę specyficznego humoru.

Pomocny_Szymek, e-mail

Cieszymy się, że większość zmian przypadła ci do gustu. Co do braku folii, wybraliśmy taką opcję, żebyście mogli zaglądnąć do Clicka przed zakupem. Liczymy, że jeśli będzie można przejrzeć pismo, jego zawartość skusi więcej osób.

Duże tabele zamieszczamy na łamach w wypadku większych tytułów. Można od razu znaleźć w nich informacje o każdym istotnym aspekcie gry. Mniej znaczące produkcje mają swoje tabele na stronie internetowej. Takie rozwiązanie jest naszym zdaniem optymalne, co wielu czytelników potwierdza w mailach.

Z listów przychodzących do redakcji wynika też, że większość z was miała do komiksu stosunek ambiwalentny. Tymczasem chcemy zamieszczać na naszych łamach tylko takie rzeczy, które wam się podobają lub naprawdę przydają.

Gamespotting

Zostań gamespotterem! Jeśli zobaczysz film, przeczytasz książkę albo usłyszysz piosenkę, w której pojawia się gra, napisz nam o tym na adres: **gamespotting@click.pl**. Wybrane zgłoszenie nagrodzimy!



Gra: Hitman: Krwawa forsa
Gdzie: „Hitman"
Kiedy: 0:18:50
Jak: Podczas bijatyki główny bohater filmu wpada przez szklane drzwi do mieszkania, w którym dwóch zapaleńców gra w najnowszą, czwartą część Hitmana, z podtytułem Krwawa forsa.
Gamespotter: Quake324

Pytania i wrażenia

Mam kilka spraw:
1. Na pewno będzie lepiej, jak na komentarzach do screenów będziecie pisać raz żartem, a raz tak jak teraz. Co wy na to?
2. Chciałbym, żebyście wcisnęli gdzieś do Clicka informację o tym, które gry zostały spolszczone w ostatnim miesiącu, np. kiedy wyjdzie Red Alert 3 po polsku. Innym też by się to spodobało.
3. Czy moglibyście pisać nazwy gier tak jak przed „kompletną zmianą", a nie tak jak teraz na biało?
4. Czekam na forum na waszej stronie internetowej.

Pozdrawiam, Aslan, e-mail

1. W podpisach stawiamy przede wszystkim na konkrety, dzięki którym łatwiej wyrobić sobie zdanie o grze.
2. Produkcje wydawane w Polsce są w większości spolszczone, dlatego daty premier, które podajemy na str. 27, można traktować jako dzień pojawienia się wersji PL.
3. Chodzi ci o logo gier? Rzeczywiście ich nie zamieszczamy. Była to jedna ze zmian, dzięki którym czasopismo stało się bardziej przejrzyste.
4. Nasza strona internetowa będzie się cały czas zmieniać. Forum zostanie uruchomione już wkrótce!

Formaty plików muzycznych

Znalazłem na necie zapowiedź nowego audio playera Vedia A10. Oczywiście urządzenie ma masę opcji oraz obsługuje formaty MP3, WMA (DRM), FLAC, APE. Prawdę powiedziawszy, znam tylko pierwszy, a w pozostałych się gubię. Czy to kolejne formaty, w których dźwięk jest słabszy niż na CD? Jeśli tak, to po co mi one?

Tomek, e-mail

O odpowiedź poprosiliśmy Konrada Latkowskiego z firmy Vedia S.A.

Co dają cyfrowe formaty zapisu dźwięku?

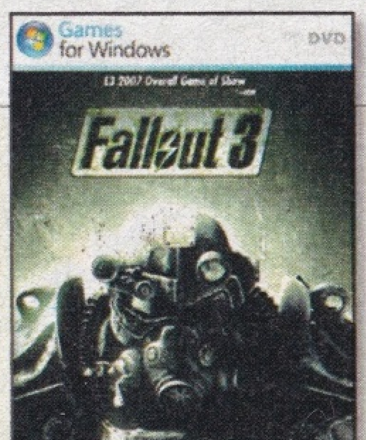
Click!: *Odtwarzacze audio, również te marki Vedia, obsługują mnogość formatów muzycznych. Co nam to właściwie daje?*
Konrad Latkowski, Vedia S.A.: Cyfrowe formaty plików audio uzyskiwane ze zgrywania z oryginalnych płyt CD można podzielić na dwie grupy: stratne (w tym wypadku MP3, WMA) oraz bezstratne (FLAC i APE). Cała sprawa sprowadza się do jakości brzmienia, jaką otrzymamy z danego formatu, oraz ilości miejsca, jakie plik będzie zajmować.

W jaki sposób określa się jakość brzmienia?
Stopień jakości pliku określa się poprzez tzw. bitrate. Jest to współczynnik określający, ile bitów danych zostało użytych do zapisania dźwięku w danej sekundzie. Im bitrate jest wyższy, tym jakość dźwięku jest lepsza, a plik większy. W przypadku formatów takich jak MP3 część pasma jest ucinana według algorytmów danego rodzaju kompresji. Dlatego właśnie te formaty nazywamy stratnymi. Wprawne ucho usłyszy różnicę między nimi a oryginałem.

A co dają „egzotyczne" dla wielu użytkowników formaty, takie jak choćby obsługiwane przez nowoczesne odtwarzacze FLAC czy APE?
W przypadku tych formatów nawet niski bitrate daje lepsze brzmienie niż niski bitrate w kompresji stratnej. Pliki FLAC czy APE są dużo większe (cały album w wysokiej jakości zajmuje około 700 MB), ale doceni je każdy z dobrym słuchem muzycznym i... odpowiedniej jakości słuchawkami.

Czy różnica w jakości jest aż tak duża? Czy warto przerabiać muzykę z płyt na te formaty?
Na standardowych „pchełkach" odczuwa się polepszenie brzmienia, jednak dopiero dobre słuchawki dokanałowe lub duże nauszne dają w pełni usłyszeć różnicę i niuanse, które do tej pory były wycinane przez kompresję stratną. Poza tym to kwestia indywidualna – najlepiej samemu ocenić przygotowane próbki i sprawdzić swoją wrażliwość na dźwięki.

Metryczka gry PC



Fallout 3

1. **Wydawca:** Cenega (0 22 574 25 74, www.cenega.pl)
Cena wydawcy: 129,90 zł
Najniższa cena: 98,99 zł (3Kropki.pl, www.3kropki.pl)
W sprzedaży od: 31 października 2008

Producent: Bethesda Softworks
Podobne do: The Elder Scrolls IV: Oblivion, BioShock
Internet: fallout.bethsoft.com
Maksymalna liczba graczy: 1/0 (komputer/internet)

2. **Inne platformy:** PS3 X360

3. **PEGI:** 18+

Sterowanie: ■ myszka ■ klawiatura ■ pad □ kierownica
Obsługiwane rozdzielczości: ■ 1024 x 768 ■ 1280 x 1024 ■ 1680 x 1050 ■ 1920 x 1200
Obsługiwane standardy dźwięku: ■ stereo □ przestrzenny
Lokalizacja: □ pełna ■ kinowa □ tylko opakowanie i instrukcja □ brak
Zapis stanu gry: ■ w dowolnym momencie □ w punktach kontrolnych □ po etapie

4. **Poziom gracza:** Początkujący – Zaawansowany – Profesjonalista

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		■	■	■	■	■	■	■	

Konfiguracja komputera

5. **Korzysta z shader model:** ■ SM 1.1 ■ SM 2.0 ■ SM 3.0 □ SM 4.0
6. **Korzysta z DirectX:** ■ DX 9.0c □ DX10 □ DX10.1

7.

Minimalna	Wskazana	Optymalna
procesor 2,4 GHz pamięć 1 GB RAM karta graficzna ze 128 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 15 GB miejsca na HDD	procesor dwurdzeniowy 2,4 GHz pamięć 2 GB RAM karta graficzna z 256 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 15 GB miejsca na HDD	procesor dwurdzeniowy 3 GHz pamięć 2 GB RAM karta graficzna z 256 MB karta dźwiękowa Windows XP lub Vista 15 GB miejsca na HDD

8. **Wsparcie dla kart 3D**
- GeForce 6xxx (problemy z działaniem)
- GeForce 7xxx (działa satysfakcjonująco)
- GeForce 8xxx (działa optymalnie)
- GeForce 9xxx (działa optymalnie)
- GeForce 2xx (działa optymalnie)
- Radeon X800/X850 (działa satysfakcjonująco)
- Radeon X1800/X1900 (działa satysfakcjonująco)
- Radeon HD 2xxx (działa optymalnie)
- Radeon HD 38xx (działa optymalnie)
- Radeon HD 48xx (działa optymalnie)

Legenda: ■ problemy z działaniem ■ działa satysfakcjonująco ■ działa optymalnie

Tabela testowa

	Waga		Ocena*
9 Tryb dla jednego gracza			
Grywalność	10%	Świat Fallouta 3 wciąga głównie za sprawą sugestywnego klimatu i brutalnych potyczek z przeciwnikami.	9,50
Żywotność	10%	Grę można skończyć w ok. 10 godzin. To mało, ale zadań dodatkowych jest na kolejne 30-40, a na każdą misję jest kilka sposobów.	9,50
Różnorodność	10%	Różne rozwiązania zadań sprawiają, że za każdym razem rozgrywka może zaskoczyć. Nudne jest tylko przemierzanie pustkowi.	9,00
Sztuczna inteligencja	10%	Przeciwnicy nie popełniają większych błędów, starają się atakować, korzystając z wszystkich dostępnych im zagrywek i broni.	9,00
Suma	40%		9,25
10 Tryb dla wielu graczy			
Grywalność	0%	Brak trybu dla wielu graczy.	–
Żywotność	0%	Brak trybu dla wielu graczy.	–
Różnorodność	0%	Brak trybu dla wielu graczy.	–
Obsługa rozgrywki	0%	Brak trybu dla wielu graczy.	–
Suma	0%		–
11 Grafika			
Wygląd	10%	Gra prezentuje się dobrze, ale część obiektów jest kanciasta.	8,50
Animacje	10%	Niektóre animacje są toporne – nadrabiają to efektowne walki.	8,00
Suma	20%		8,25
12 Dźwięk			
Muzyka	5%	Muzyka z lat 50. i jazz doskonale budują klimat pustkowi.	9,50
Efekty	5%	Odgłosy strzałów oraz okrzyki przeciwników są sugestywne.	9,50
Suma	10%		9,50
13 Przystępność			
Sterowanie	7,5%	Dostęp do wielu opcji wymaga użycia Pip-Boy 3000 – to niewygodne.	8,00
Interfejs	5%	Elementy widoczne na ekranie bezbłędnie informują o tym, co istotne.	9,00
Poziom trudności	5%	Wśród pięciu poziomów każdy znajdzie odpowiedni dla siebie.	9,00
System pomocy	2,5%	Wszystkie elementy wyjaśnione są w samouczku i plikach pomocy.	8,50
Suma	20%		8,56
14 Wykonanie techniczne			
Płynność działania	7,5%	Warto co kilka godzin zrobić restart, by zachować płynność gry.	7,00
Czasy ładowania	2,5%	W normie dla gatunku RPG, nie przeszkadzają w grze	8,50
Suma	10%		7,38

Wynik testu



15. Fallout 3 to gra inna niż jej wielcy poprzednicy, co wcale nie znaczy, że gorsza. To po prostu kontynuacja serii dostosowana do zupełnie nowej ery interaktywnej rozgrywki – na szczęście wymyślona tak, by zachować atmosferę poprzedników. Mimo drobnych niedociągnięć ma szansę zdobyć tytuł gry RPG tego roku!

F77@click.pl

	Waga	Ocena
Tryb dla jednego gracza	40%	9,25
Tryb dla wielu graczy	0%	–
Grafika	20%	8,25
Dźwięk	10%	9,50
Przystępność	20%	8,56
Wykonanie techniczne	10%	7,38
16 Ocena końcowa		**8,75**

Opis metryczki gry znajduje się na str. 106.

* Skala od 1 do 10

Opis tabeli z ocenami

Oceniając gry, staramy się precyzyjnie wyznaczyć ich wartość. W tym celu stosujemy system średnich ważonych. Polega on na tym, że kolejne kryteria oceny mają różny – wyrażony w procentach – wpływ na ocenę końcową. Dla ułatwienia oceny wystawione poszczególnym elementom gry prezentujemy w graficzny sposób na dole metryczki.

1. Podstawowe informacje o grze. Dotyczą zarówno jej polskiego wydania, jak i najważniejszych kwestii technicznych.
2. Wszystkie platformy, na których ukazała się gra. My oceniamy jednak tylko te wersje, które (w postaci kolorowych belek) pojawiają się przy tytule gry we wstępie recenzji. Jeśli pomiędzy nimi zachodzą jakieś różnice, na stronie umieszczamy również oddzielną metryczkę.
3. Oznaczenia PEGI określają minimalny wiek gracza i informują o takich elementach gry, jak np. przemoc.
4. Pole Poziom gracza określa, dla kogo przeznaczony jest opisywany tytuł.
5. Niebieski kwadrat pokazuje, z jakiego standardu cieniowania korzysta gra.
6. W tym przypadku niebieski kwadrat określa, jaką wersję pakietu graficznego DirectX obsługuje gra.
7. Wymagana konfiguracja komputera. Minimalna umożliwia uruchomienie gry (z niewielką liczbą detali), wskazana – zabawę przy wyłączeniu niektórych opcji, zaś optymalna pozwala cieszyć się pełnią możliwości danej produkcji.
8. Pole Wsparcie dla kart 3D określa, jak opisywana gra działa na różnych modelach kart graficznych. Zwykle zależy to od wielu czynników (m.in. sterowników), jest to więc wskazanie orientacyjne.
9. Tryb dla jednego gracza to ocena satysfakcji, jaką daje opisywany tytuł, gdy rozgrywka toczona jest w pojedynkę.
10. Tryb dla wielu graczy określa satysfakcję, jaką daje opisywany tytuł podczas rozgrywki w sieci lub w kilka osób przy jednym komputerze/konsoli.
11. Grafika to ważny element rozgrywki. Oddzielnie oceniamy tu wygląd (wykonanie postaci, lokacji itd.) oraz animacje, czyli jak gra prezentuje się w ruchu.
12. Dźwięk służy budowaniu atmosfery. W tej części oceniamy oddzielnie muzykę oraz efekty (czyli np. odgłosy strzałów, ale i jakość kwestii dialogowych).
13. Wiele gier straciło na tym, że były mało przystępne – ich interfejs utrudniał zabawę, a brak pomocy sprawiał, że zasady rozgrywki były niejasne. Te elementy oceniamy w sekcji Przystępność.
14. W tym polu oceniamy wykonanie techniczne gry – czy działa płynnie i nie wczytuje się za długo.
15. Końcowy komentarz autora tekstu, w którym przedstawia swoje wrażenia płynące z gry w opisywany tytuł.
16. Najważniejsza część metryczki. Tu otrzymujemy ostateczny wynik – ocenę w skali od 1 do 10, którą dla ułatwienia prezentujemy także w formie graficznej (po zaokrągleniu).

Wybór redakcji 11/2008 Click! HIT Dobry zakup

Click! Hit to znak jakości przyznawany przez redakcję wybranym grom i urządzeniom. Kupując je, masz gwarancję, że będziesz zadowolony z ich funkcjonalności, jakości i ceny. Wyróżnienie przyznajemy wtedy, gdy końcowa ocena wynosi co najmniej 9,00, produkt zostanie zarekomendowany przez autora testu, a jego klasę potwierdzi w oddzielnym teście co najmniej dwóch innych redaktorów.

Skala ocen

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- 1 – Gra nie działa, nie zawiera podstawowych elementów.
- 2 – Gra zawiera podstawowe opcje, wykonane z wyraźnymi błędami.
- 3 – Gra z dużą liczbą błędów, które utrudniają przebieg zabawy.
- 4 – Gra niedopracowana, ale zawierająca większość przydatnych opcji.
- 5 – Gra, która ma zalety, ale przesłaniają je liczne niedoróbki.
- 6 – Gra z potencjałem, która ma kilka nietrafionych rozwiązań.
- 7 – Gra bez większych błędów, interesująca dla fanów gatunku.
- 8 – Gra należąca do najlepszych w swoim gatunku.
- 9 – Gra, która powinna przypaść do gustu większości graczy.
- 10 – Wyjątkowa produkcja, w którą zagrać powinien każdy.

Click!
Adres redakcji: 50-106 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. 0 71 343 61 05, wew. 200, faks 0 71 341 99 11
www.click.pl, e-mail: click@click.pl

Redaktor naczelny: Tymon Smektała. **Zespół:** Michał Cichy, Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Wojtek Jara, Maciej Kuc, Michał Kuszewski, Andrzej Sitek, Adam Szumilak, Daniel Śniegoń, Marcin Traczyk. **DTP:** Jacek Sawicki (dyrektor artystyczny), Katarzyna Majcher-Buszewska (grafik), Kuba Siepkowski (grafik). **Zdjęcia:** Daniel Śniegoń, materiały własne firm. **Sekretariat:** Dominika Dziosa, tel. 0 71 343 61 05.

Wydawca: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa.
Prezes: Witold Woźniak. **Wiceprezes:** Jerzy Szulwic. **Dyrektor wydawniczy:** Zbigniew Bański.
Promocja: Joanna Korwin-Kijuć, tel. 0 71 343 61 67, e-mail: joanna.kijuc@bauer.pl.
Biuro reklamy pism komputerowych: Magda Milewska (dyrektor), tel. 0 22 516 31 73, Lidia Ukleja (kierownik), tel. 0 22 516 35 02.

Druk: Drukarnia wydawnictwa Bauer Sp. z o.o., Sp.k. w Ciechanowie

Wydawnictwo Bauer należy do Izby Wydawców Prasy.
Click! jest objęty badaniami Polskich Badań Czytelnictwa.



KONAMI
UEFA CHAMPIONS LEAGUE
Official Licensed Product
17 PAŹDZIERNIKA 2008
ORGANIZUJESZ TURNIEJ?
ZGŁOŚ SIĘ DO NAS!
PES@CDPROJEKT.COM
GIER JEST WIELE
A PIŁKA TYLKO JEDNA
Teraz z trybem UEFA Champions League
Zmierz się z elitą europejskiego futbolu
3+
www.pegi.info
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
Games for Windows
ENGLAND
OFFICIAL VIDEO GAME OF THE ENGLAND TEAM
Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE.All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. "adidas", the 3-Bars logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. Teamgeist is a trade mark of the adidas Group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. © & TM 2008 Liverpool Football Club & Athletic Grounds Ltd. Manchester United crest and imagery © MU Ltd. © The Football Association Ltd 2008. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Windows and the Windows Start button are trademarks of the Microsoft group of companies and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "Playstation", "PlayStation.", and "PS3" are trade marks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2008 Konami Digital Entertainment. *Data charges by your mobile network operator may apply.
Zamów na sklep.gram.pl/pes2009 koszulka Pro Evo gratis!